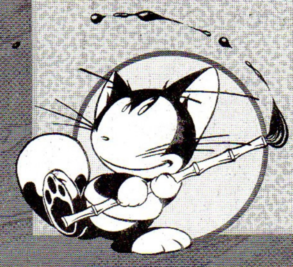

TU REVISTA DE MANGA
NEKO
32
LO NUEVO
DE KATSURA:
I''S
2 POSTERS
DE REGALO
I''S y
TORIYAMA
DRAGON
BALL GT
INUYASHA
F.COMPO
NOTICIAS - TANKO
OR - ANIMANIA

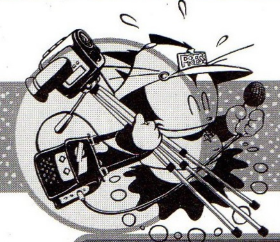
EDITORIAL



Neko 32 (agosto 1997) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar un e-mail a camaleon@lix. intercom.es El © correspondiente a la ilustración de portada es: I"s © Studio K2R/ Shueisha Inc . Los © correspondientes a las imágenes centrales son: I"s © Studio K2R/ Shueisha Inc y Dragon Ball, Dr. Slump, Cashman, © Bird Studio & Shu eisha .Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Ainoa Amperio, Annabel Espada, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Kaze No Kami, Ana Mª Meca, Minami, Noriko Oba, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez, y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2, Pasanau y Zum Color. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94.

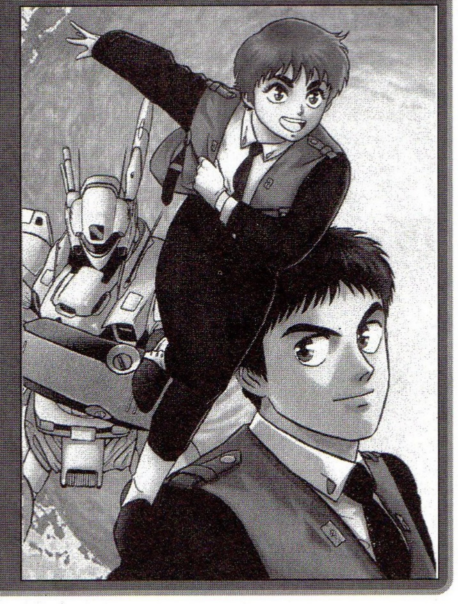
Este número es el típico de verano. Hemos bajado las páginas, el precio, pero a cambio ponemos un par de posters de regalo y repasamos nada menos que los últimos trabajos de Katsura, Hojo y Takahashi. Vamos, que no se puede decir que sea un número de transición. Eso si, al haber menos páginas hemos tenido que prescindir de algunas secciones y hemos reducido otras. El número del mes que viene será el de septiembre, el número previo al Salón del manga, por lo que intentaremos hacer un repaso exhaustivo a las novedades que en ese Salón se presentarán. Poco más que comentar. sólo que no nos ha gustado nada la traducción de Neon Genesis Evangelion, que hace muuuuuucho calor y que esperamos (nos repetimos) que no faltéis al próximo Salón del Manga. Si no asistimos todos en masa el año que viene nos lo podrían quitar. Por cierto, es casi seguro que el próximo mes de Noviembre se celebre el primer festival internacional del comic de Madrid. Es una magnífica iniciativa que esperamos llegue a buen puerto.

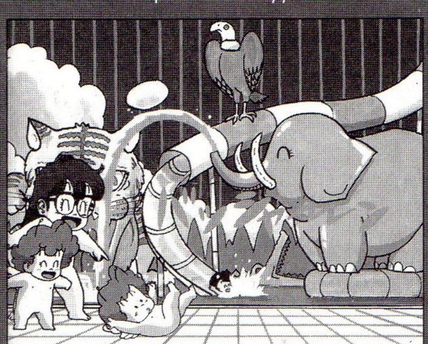
La Redacción



NOTICIAS

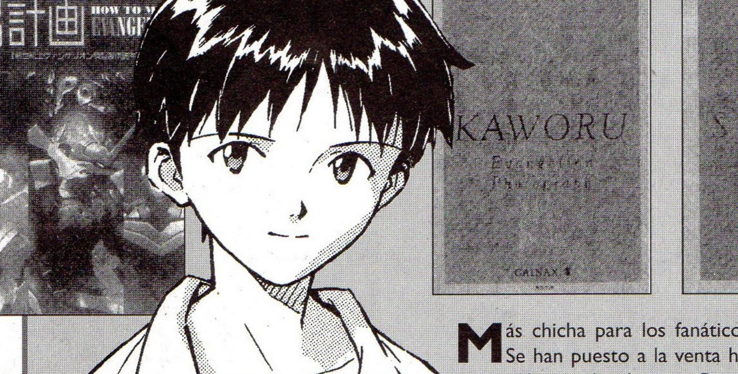
Planeta parece que ya tiene completamente perfilada su línea de lanzamientos para el próximo Salón del Manga. Las novedades (que ya hemos comentado casi en su totalidad) son **Lawman** de **Akihiro Itoh**, en cinco números de 40 páginas, excepto el primero que tiene 48, con los que se consume el material existente, y **Yukemori Ningyo Hime**, un manga con sirena incluida que no sabemos muy bien como definir. Serán cinco números pero de 32 páginas. Tambien prometen **Patlabor** (no sabemos si creerlo) y un primer Anime Kid del **Dr. Slump** que tendrá una segunda entrega posterior. El resto de "novedades" serán el libro de **I or W** de **Rumiko Takahashi**, una nueva tanda de **Luchadoras de leyenda**, la continuación del polémico **El juez de las tinieblas** que ahora se llamará **El juez**, y un volumen recopilatorio de *Appleseed*.





Este verano está previsto que se estrene **Chokosoku Gran Doll**, una OVA de corte fantástico apadrinada por **Bandai Visual**. El coordinador de la serie es **Katsumi Hasegawa**, discípulo de **Akahori** cuyo estudio está apoyando logísticamente esta OVA. La OVA tendrá tres volúmenes y está protagonizada por **Hikaru Tenju**, una joven que suspira por los héroes que aparecen en las películas de efectos especiales. Lo que no se espera es que acabará convirtiéndose ella misma en una heronia dendiendo el planeta de una amenaza extraterrestre. Dirige **Hideki Tonokatsu** y diseña personajes **Toshinari Yamashita**.

Ya se ha estrenado **Mononoke Hime**, la nueva película de **Hayao Miyazaki**. De momento aun no nos han llegado las primeras impresiones de público y crítica pero las revistas japonesas están volcadas en la promoción de este nuevo largometraje. Una pena no ser una de las 300 parejas que fueron invitadas a un preestreno el pasado 9 de julio. La película narra las aventuras de **Ashitaka**, un chico sentenciado a muerte, cuando se encuentra con la esplendorosa princesa **Mononoke**.

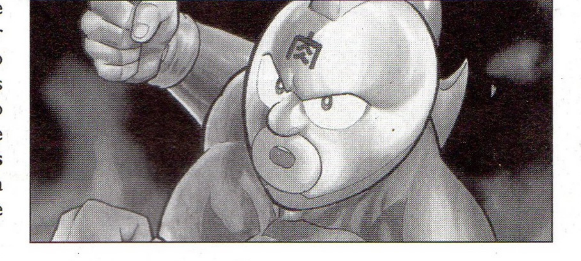


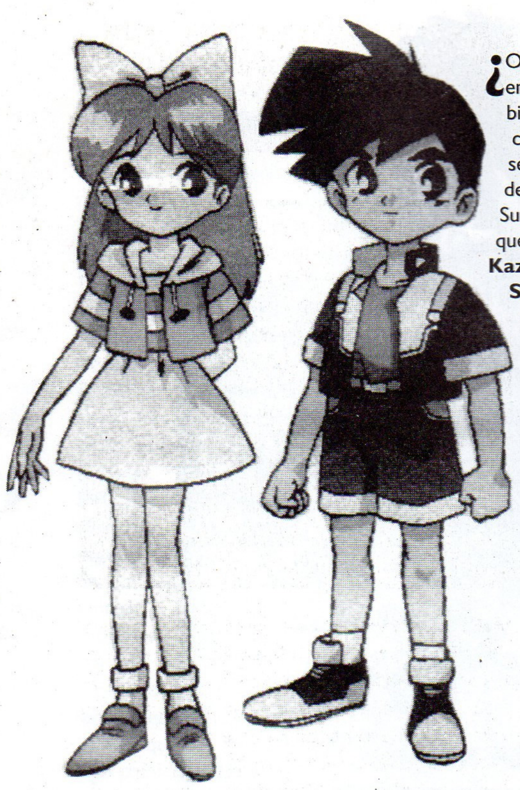
Más chicha para los fanáticos de **Evangelion**. Se han puesto a la venta hace poco dos nuevos libros sobre la serie. Por un lado tenemos el El **How to Make Evangelion**, una especie de guia para construir y montar tus propios modelos de Eva en resina y demás productos. El segundo libro no es uno sino dos libros. Dos nuevas entregas de la colección **Evangelion Fotograph**, en la que se recopilan imágenes de los diferentes personajes de la serie. Esta vez les toca el turno a Shinji y Kaworu.

Ninpen Manmaru nos cuenta la historia de un pingüino recién llegado a un zoo. El pingüino, llamado **Manmaru**, aprende ninjutsu junto a los zorros y a un tejón. La premisa argumental es de lo más peculiar, pero los productores tienen clarísimo que el personaje hará las delicias de los más pequeños de la casa. La historia original es de **Mikio Igarasgi** y esta versión en anime está dirigida por ***Tetsuo Yasumi*** y guionizada por **Taeko Oona**. Produce la omnipresente **Shinei Doga.**

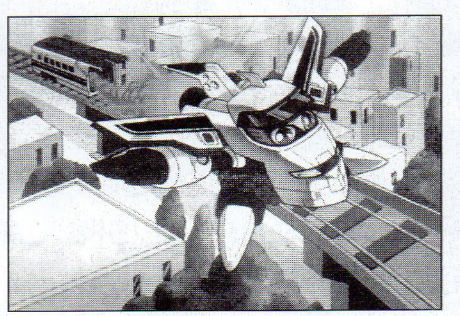


Parece que ciertos "clásicos" se resisten a desaparecer. Por ejemplo, acaba de aparecer un nuevo recopilatorio de **Kinnikuman**, más conocido en nuestro páis como **Musculman**. En este recopilatorio se incluyen las historias **Muscle Returns** y **Death Game**. Imprescindible para los enfervorizados amantes de este estrambótico personaje.





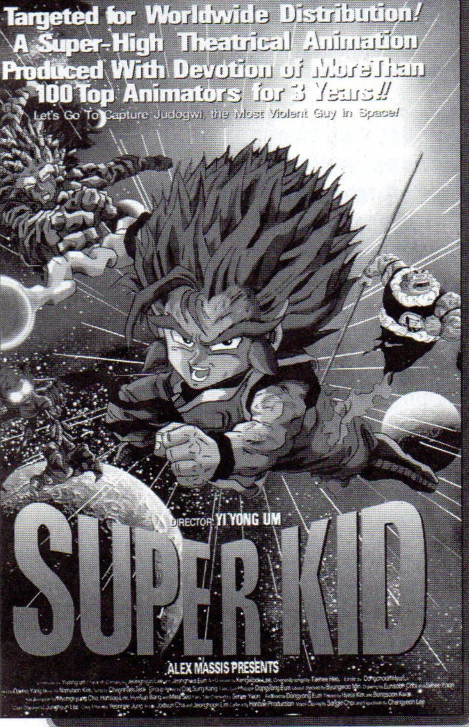
¿Os imagináis a un protagonista que fuera un híbrido entre un heroe al uso y un tren de alta velocidad? pues bien, no nos referimos al famoso Raultalgo (¿no había un chiste peor), sino a **Cho Tokkyu Hikarian**, una nueva serie de televisión protagonizada por tres trenes robot de alta velocidad llamados Hikari, Nozomi y Komachi. Suponemos que debe financiar la Renfe nipona, pero lo que si sabemos seguro es que el director del producto, **Kazuhiro Hirokawa**, colaboró en la OVA **Pretty Sammy**. El diseñador de personajes es **Takeru Miyao** y la historia original es de **Iori Suzuki.** Prometen un montón de paisajes y mucho detalle en la reproducción de las estaciones de tren.



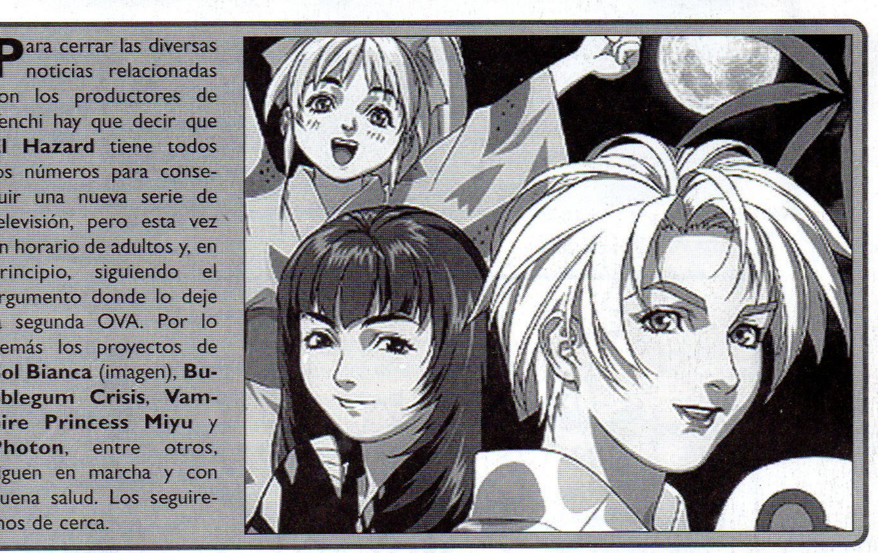
La segunda película de **Tenchi Muyo** ya tiene título. Se llama **Tenchi Muyo Eve of The Summer**. La historia nos presenta a un nuevo personaje, Mayuka, que pretende ser la hermana de 16 años de Tenchi. Al chico le cuesta creerla pero acaba aceptándola, lo que no hace muy felices a sus "otras" chicas. Desconfiando las chicas investigan y se acaba descubriendo que Mayuka viene de otra dimensión con oscuras, o al menos desconocidas, intenciones. El director es **Toru Kimura** (**Miracle Girls, Akazukin Chachacha**) y el guión es de **Naoko Hasegawa**, responsable también del guión de la OVA y de las novelas de Tenchi.

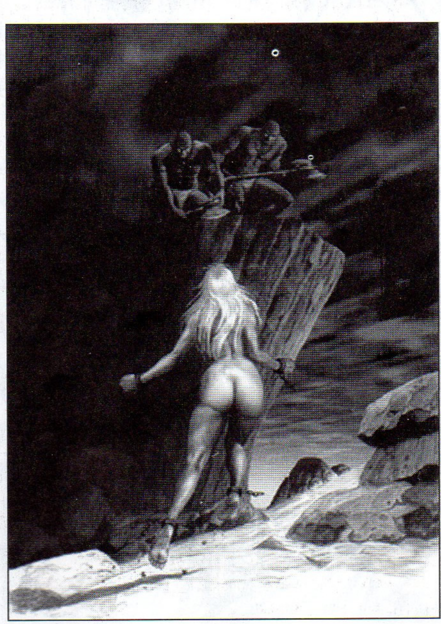


Dream Time es una productora de video afincada en Barcelona que ha decidido lanzar al mercado una cinta de anime. El título de la misma es **Super Kid** y se trata de una película coreana protagonizada por un joven experto en artes marciales llamado Gokdari. Le acompañan cinco super-chicos y se enfrentasn al malvado Judogwi. De moneto parece que **Dream Time** no tiene intención de lanzar nada más al mercado de corte japonés, pero nunca se sabe.



Para cerrar las diversas noticias relacionadas con los productores de Tenchi hay que decir que **El Hazard** tiene todos los números para conseguir una nueva serie de televisión, pero esta vez en horario de adultos y, en principio, siguiendo el argumento donde lo deje la segunda OVA. Por lo demás los proyectos de **Sol Bianca** (imagen), **Bubblegum Crisis**, **Vampire Princess Miyu** y **Photon**, entre otros, siguen en marcha y con buena salud. Los seguiremos de cerca.





Los mangas siguen siendo la fuente número uno de inspiración a la hora de preparar proyectos de anime. Ahora le ha tocado el turno a un manga algo subidillo de tono titulado Battle Slave Luza. Con un título así se supone que la cosa no debe ir de monjas de clausura. En cualquier caso parece que están preparando una OVA y que produciría AIC. Aquí tenéis algunas ilustraciones del autor del manga.

TANKOUBON

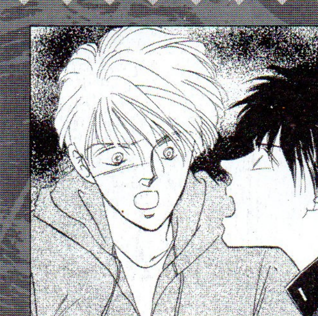
En este número repasamos tres tankoubons de lujo. El primero, *Yakumo Tatsu*, ha sido premiado recientemente, mientras que los otros dos son números uno en ventas en el País del Sol Naciente. De *Kindaichi Shonen no jikenbo* se ha realizado recientemente una adaptación al anime. Vamos, que no os podéis quejar...
Los ISBN son:
***YAKUMO TATSU* ISBN (1er TOMO)4-592-2120-1 ISBN (2º TOMO) 4-592-2477-4, KAKUGO NO SUSUME ISBN 4-253-0556-1, KINDAICHI SHONEN NO JIKENBO ISBN 4-06-3874-6.**

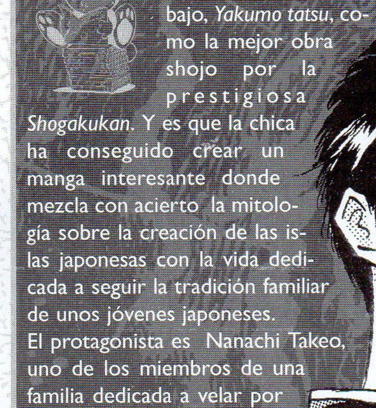
YAKUMO TATSU,(HAKUSENSHA)

por Minami

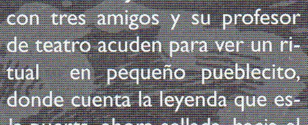


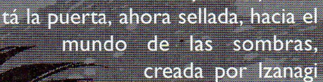


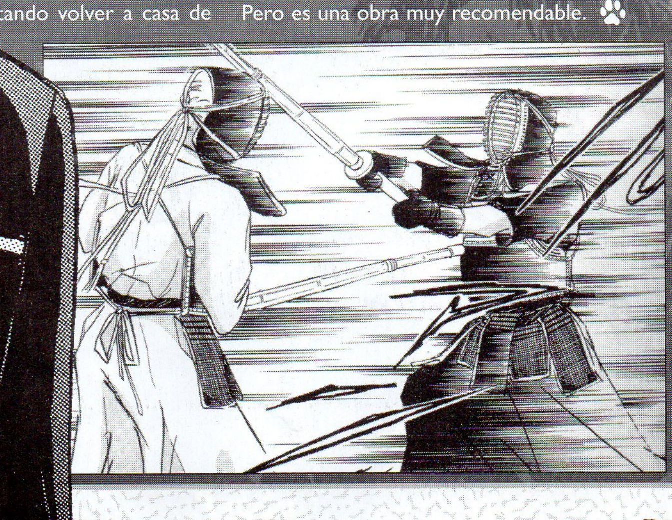




Natsumi Itsuki ha visto premiado recientemente este trabajo, *Yakumo tatsu*, como la mejor obra shojo por la prestigiosa *Shogakukan*. Y es que la chica ha conseguido crear un manga interesante donde mezcla con acierto la mitología sobre la creación de las islas japonesas con la vida dedicada a seguir la tradición familiar de unos jóvenes japoneses.
El protagonista es Nanachi Takeo, uno de los miembros de una familia dedicada a velar por los humanos y capaz de contactar con los dioses, es decir, sacerdotes. Posee una espada divina, Mitsuchi, que le dio su abuelo, que lleva a todas partes porque es un apasionado de estas arma. Junto con tres amigos y su profesor de teatro acuden para ver un ritual en pequeño pueblecito, donde cuenta la leyenda que está la puerta, ahora sellada, hacia el mundo de las sombras, creada por Izanagi (el dios que, junto a su esposa Izanami crearon las islas japonesas). Nanachi queda muy impresionado por la sacerdotisa que baila en el ritual, solo que... no es una chica, sino un chico, Kuraki. Él y su hermano Yasuko son los descendientes de otra familia con el mismo cometido que la de Nanachi, y Kuraki pronto debe ser designado el sucesor. Después de pasar la noche en la mansión de los Ochitsu, la familia de Kuraki, intentan regresar a casa pero algo se lo impide. Intentando volver a casa de sus amigos campo a través, descubren en un claro la ceremonia de sucesión. Para ser el nuevo heredero, Kuraki debe decapitar a su padre usando la Kagutsuchi. Kuraki cumple su deber, siendo a continuación poseído y ataca a Nanachi; está a punto de acabar con él, pero en el último momento recupera la consciencia y se detiene. La amiga de Nanachi también ha sido poseída y los ataca, rompiendo la prisión del demonio culpable de todo. Nuestros protagonistas irán a su encuentro y, usando sus katanas, lograrán reducir al demonio y solucionarlo todo. Al final, todo parece ser un sueño que Nanachi comenta con su compañero de viaje Ema.
La autora de *OZ* es una autora shojo bastante expresiva y experimentada. Y eso se nota en su obra. Lo único malo es el trasfondo mitológico, difícil de entender para un occidental. Pero es una obra muy recomendable.

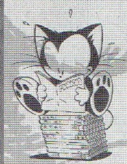






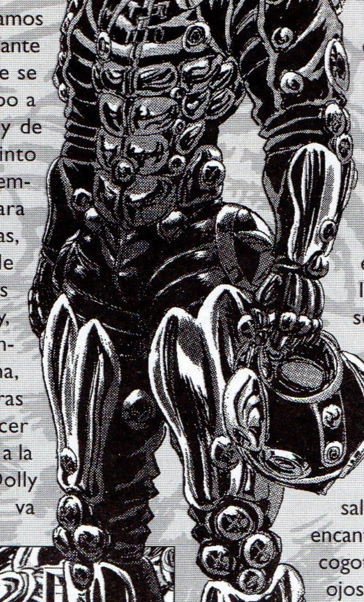
KAKUGO NO SUSUME, (AKITA SHOTEN)

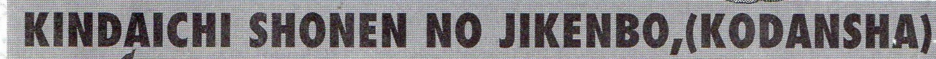
por Jaime Rodríguez



Desde luego que hay mangas que lo tienen todo para convertirse en verdaderos éxitos desde su salida. *Kakugo no susume*, de Yamaguchi Takayuki cumple indudablemente con todos los requisitos.
Tetas inmensas, gordas más inmensas todavía, sangre, monstruos con babas asesinas, cimbreles gigantescos, sangre, insectos más grandes que la cabeza de una vaca, sangre... ¿alguien da más?
Por lo demás, *Kakugo no susume* es un manga bastante típico: en él nos encontramos con un chico, un estudiante para ser más concreto, que se dedica a pegarle la del pulpo a monstruos de lo más feo y de lo más variopinto (hay una, por ejemplo, que es para verla: va en pelotas, a excepción de unas botas y unos arreos de cuero y, aparte de ser gigantesca ella misma, luce unas tetorras que hacen parecer una recién llegada a la mismísima Dolly Parton. Además, va enseñando los pelos del chirri y tiene un careto que le quitaría el sueño al mismísimo Bela Lugosi, el que dormía en un ataúd).
Por otra parte, el manga se mueve sin ningún tipo de dificultad en el terreno de la sutileza. Valgan, para demostrarlo ampliamente, un par de ejemplos:
1) a la gorda antes mencionada se la carga el protagonista con un patadón a doble página.
Gracias al realismo exagerado del que hace gala el amigo Yamaguchi Takayuki, en dicha mega-viñeta, puede observarse cómo le sale disparado el cerebro a la encantadora gordita por detrás del cogote, cómo se le disparan los ojos en el aire y cómo pierde algún que otro diente. Como eso es poco, en la siguiente página, se nos regala un fastuoso contraplano para que se pueda observar, como es correcto, la escena desde detrás. Lo dicho: un

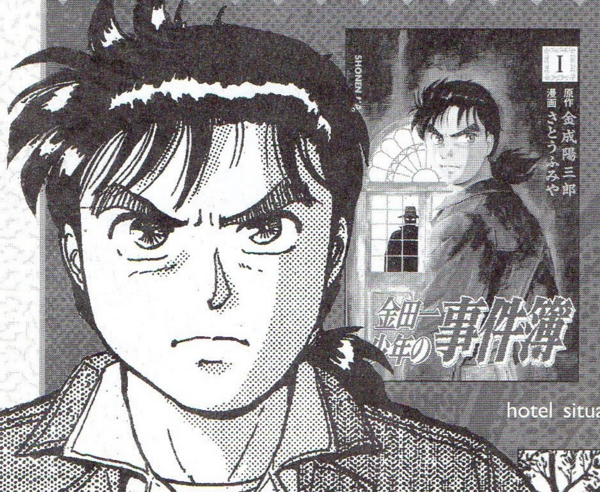




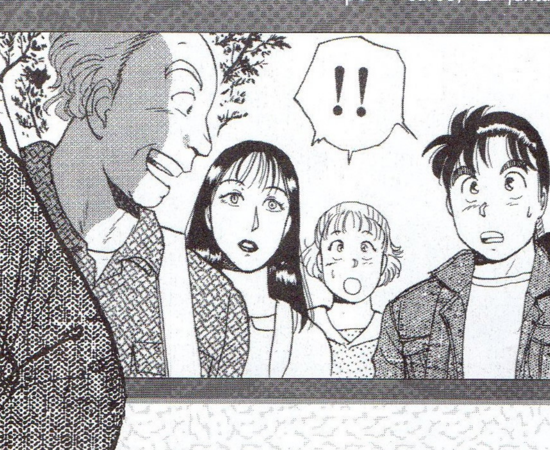


KINDAICHI SHONEN NO JIKENBO,(KODANSHA)

por Minami



Si con *Meitantei Conan* de Gosho Aoyama nos quejábamos de que no había manga detectivesco, aquí tenemos otra muestra de este género, *Kindaichi shonen no jikenbo* (notas de casos del chico Kindaichi, o algo parecido), creado por el tándem Yozaburo Kanari (guión) y Fumiya Sato (guión). Los componentes del club de teatro de la academia privada Fudo van a prepararse para un concurso a un hotel situado en una isla. Una de las componentes del club, Miyuki Nanase, una de las mejores estudiantes, es muy amiga de Hajime Kindaichi, uno de los alumnos problemáticos de la escuela. Hajime acompaña al club a su concentración como encargado de la iluminación. Uno de los actores intenta lucirse delante de Miyuki jugando a las cartas, pero es dejado en ridículo por Hajime, que parece ser que es muy bueno en eso y no le hace gracia que haya muchos moscones rondando a su amiga. La actriz principal de la obra que quieren representar en el concurso, *El fantas-*



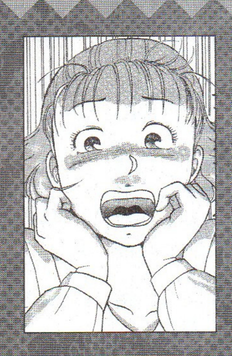


derroche de sutileza.
2) resulta que el protagonista, Kakugo, tiene un hermano, Harara. Kakugo ha escogido el camino del bien y es guapete y bien plantado y todo el mundo le admira porque es la leche. Harara tiene tetas. Sí, tiene tetas. Es un señor con tetas. ¿Por qué?, se dirán ustedes. Pues por algo relacionado con haber escogido el camino del mal. Obsérvese aquí la doble sutileza: una, el señor con tetas; y dos, el planteamiento moral rebuscadete y nada típico del bien enfrentado al mal encarnado en la lucha entre dos hermanos. Nada, nada, que es un manga sutil, leches.
En definitiva, está hecho para gustar. No creo que el autor (ni los lectores, para el caso) pueda tomarse en serio esta hipérbole en forma de manga. Mi teoría es que está hecho por el afán del desmadre, para reírse. Yo por lo menos me he reído lo mío.

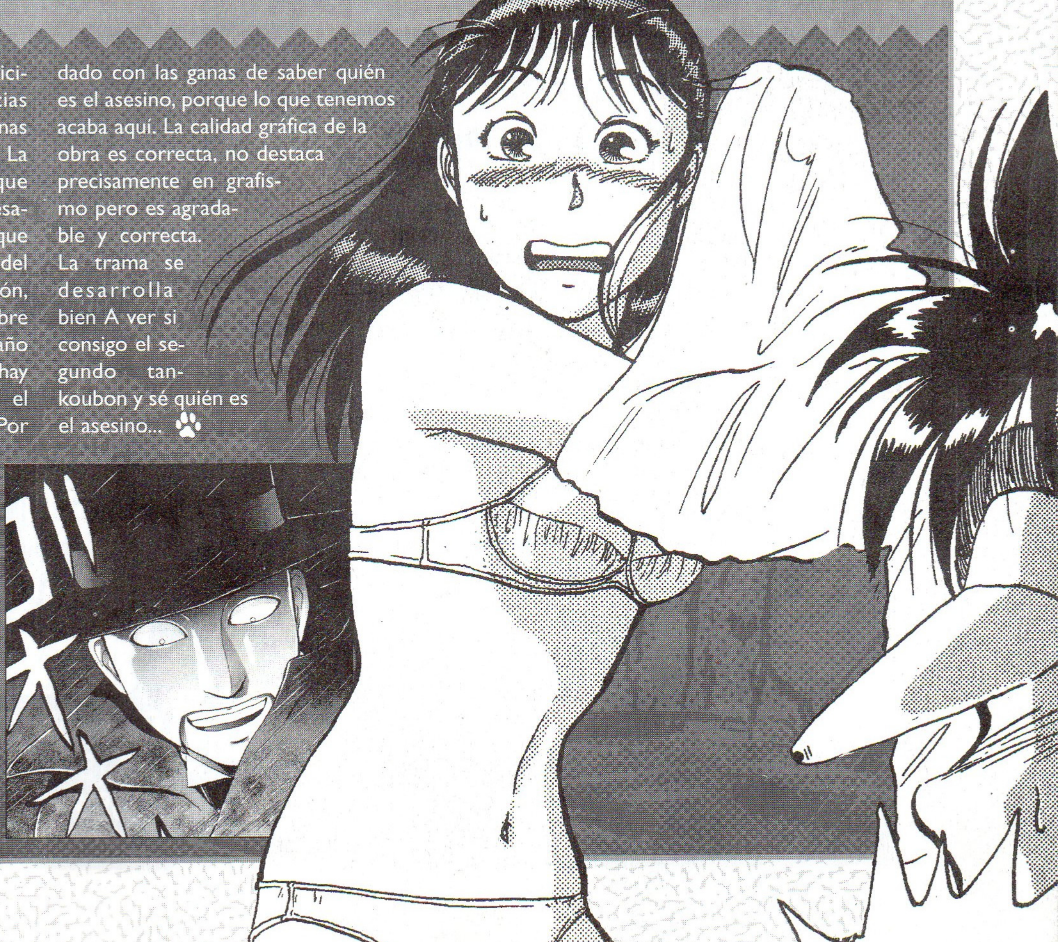


Ahora que, si te gusta la violencia y el gorrineo gratuitos, éste también es tu manga, porque además, como ya he comentado más arriba, el estilo gráfico se corresponde muy bien a lo narrado. Es muy detalladito y si, por ejemplo, estalla una cabeza, lo hace con todos sus componentes. En fin, una delicia. Si no sabéis qué regalar estas navidades, Kakugo no susume es la elección perfecta, que lo sepáis.





ma de la ópera, se suicidó en circunstancias extrañas, dejando unas líneas de su papel. La primera noche que pasan en el hotel desaparece una chica, que encuentran debajo del equipo de iluminación, que se desplomó sobre ella. Y lo más extraño es que junto a ella hay un fragmento del fantasma de al ópera... el mismo que en el suicidio de la otra chica. Por causa de una tormenta quedan aislados, y a la mañana siguiente, aparece otro cadáver, esta vez colgado de un árbol. Hajime descubre que no es un suicidio, sino un asesinato.
La siguiente en aparecer muerta es su profesora, Ogata, a la que encuentran ahogada en su bañera. Hajime descubre algo muy curioso: los asesinatos siguen la pauta de la obra a representar, *El fantasma de la ópera*. Y lo mejor está por llegar, porque una chica recibe una nota de amenaza firmada por Fuyuko Tsukishima, la primera chica que apareció suicidada. Misterioso, ¿verdad?.Pues nos hemos quedado con las ganas de saber quién es el asesino, porque lo que tenemos acaba aquí. La calidad gráfica de la obra es correcta, no destaca precisamente en grafismo pero es agradable y correcta.
La trama se desarrolla bien A ver si consigo el segundo tankoubon y sé quién es el asesino...



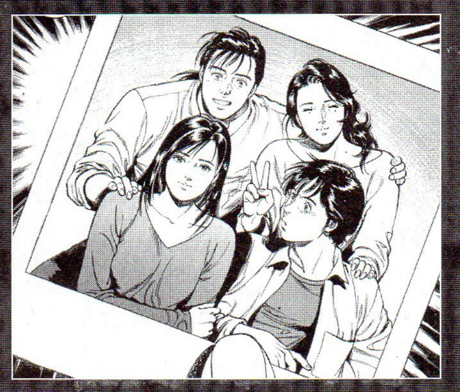

C/Villarroel nº 107•08011 Barcelona•Tel. (93) 454 71 36
TONKAM
POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.
LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO (Y NO SÓLO DE DRAGON BALL)
© SHO-U TAJIMA 1996


COMICS-LLIBRERIA
MARVEL
IMAGE
D.C.
DARK HORSE
NORMA
CAMALEÓN
GLENAT
LA CUPULA
Además de todo el Comic nacional, podrás encontrar Magic-TG, Juegos de Rol y merchandising en general.
COMICS
Barris i Buixó, C.C. Les Palmeres, local 12
17200 PALAFRUGELL (Girona)
Tel. 972 - 30 22 73


SERVICIO DE NÚMEROS ATRASADOS
Puedes solicitar los ejemplares que te falten o el catálogo general de nuestra editorial, CAMALEÓN EDICIONES, a nuestro servicio de números atrasados:
EL BOLETÍN
Carlos González Fernández
Cerdeña, 112 3º4ª
08018 Barcelona
Tel.: 93-232 14 59
de 9 mañana a 8 noche.
Envío contra reembolso sin pedido mínimo y con los gastos de correo por vuestra cuenta.
CAMALEÓN EDICIONES

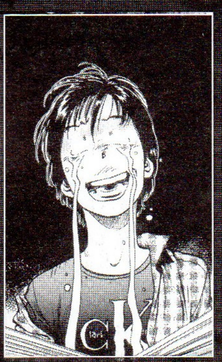

NOSTROMO
COMICS
MANGA
IMPORTACION JAPONES
MERCHANDISING
VIDEO MANGA
JUEGOS DE ROL
CARTAS
WARGAMES
MERCHANDISING
MINIATURAS
LITERATURA
VIDEO GORE
Y FANTASTICO
联福
CARLOS CAÑAL 24 ACC 41001 SEVILLA
TLF/FAX (95) 4211818 - (95) 4211288
SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
http://www.nostromo.arrakis.es

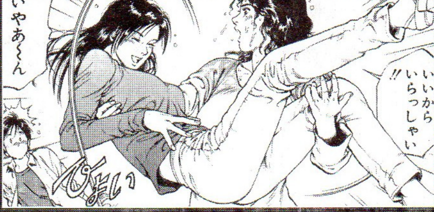
F.COMPO



Tsukasa Hojo es al respuesta a la pregunta de lo que pasa cuando el autor "de una serie" finaliza dicha serie. En el caso de Hojo, "la serie" era *City Hunter*, y aunque después de ella ha seguido activo en el mundo del manga, nunca ha vuelto a superar el listón de la popularidad masiva. Con *Family Compo* parece que tampoco lo va a conseguir, pero es sin duda su trabajo más interesante desde la fallecida serie.

Tsukasa Hojo tiene un estilo característico: realista, detallado, perfecta narración, buen diseño de personajes... En *Family Compo*, la única diferencia es, si cabe, un estilo más perfecto: líneas más finas, mejores diseños y menos tramas, per mejor puestas. Bonito de veras, en suma,,, nadie le ha re-



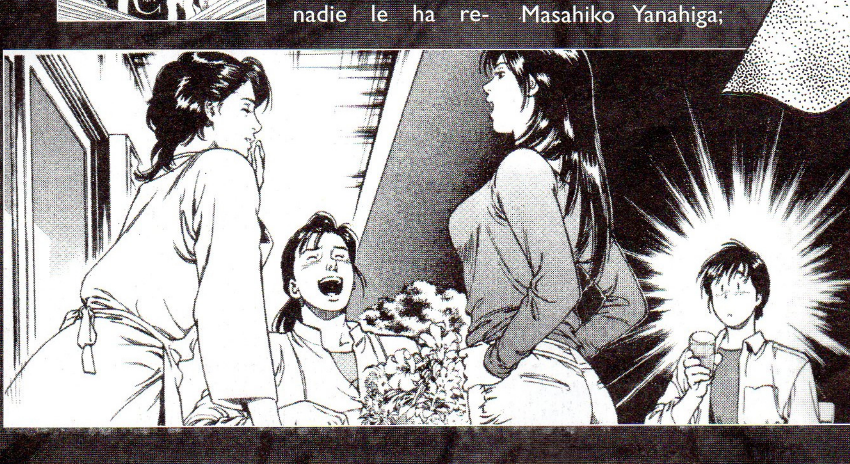


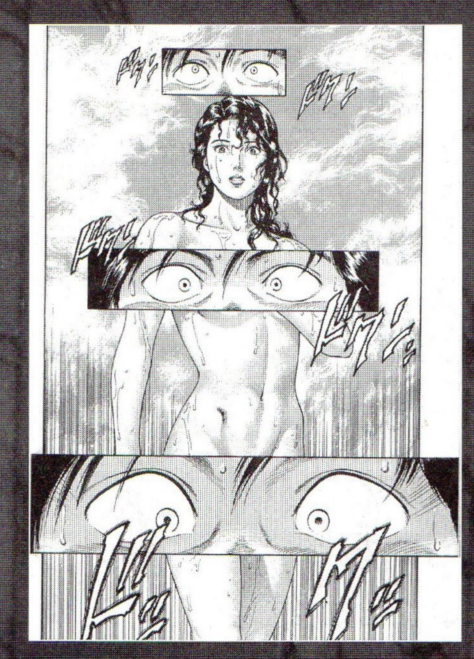
prochado nunca a Hojo que no fuera "bueno". Más bien, lo que habrán notado los fans es que parecía que no tuviera mucho que explicar, que sus historias no "engancharan", a pesar del cachondeo, como le pasó con *Rash!!*. Pero Tsukasa Hojo sí tiene cosas que explicar: *Komorebi no moto de*,por ejemplo, era una buena historia, aunque bastante seria, de ahí que no se haya oído mencionar. *Family Compo* es algo así como rizar el rizo con las historias de confusión sexual que tanto aparecen en el manga. La verdad es que con esta obra, cualquier culebrón familiar de esos en que la tía resulta ser la hermana de la madre se os va quedar corto. expliquemos un poco de qué va el follón.

El protagonista de la historia se llama Masahiko Yanahiga; es un chico formal, pero muy solitario: su madre murió cuando él tenía 8 años, y su padre, su único apoyo, siempre está trabajando. Finalmente, su padre muere en accidente de coche y Masahiko se queda definitivamente solo.

Un mes después, Masahiko recibe una visita inesperada: una mujer,

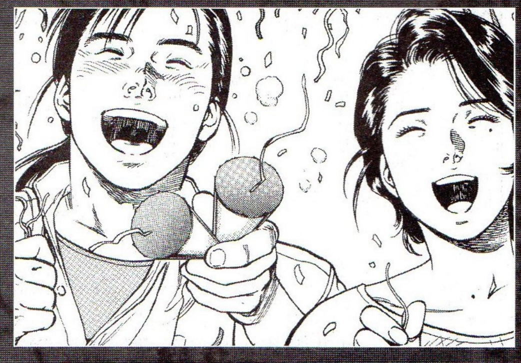






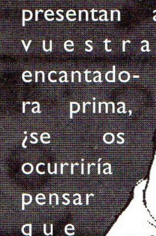
Yukari Watanae, que dice ser su tía, es decir, está casada con el hermano de su madre. Parece que la familia Watanae ha decidido hacerse cargo de él. A Masahiko, Yukari le recuerda muchísimo a su madre, pero claro, no puede ser:después de todo, sólo son parientes políticos. Masahiko decide probar con una visita, ya que no está muy acostumbrado a que se ocupen de de él. Sin saberlo, se encuentra con su prima Shion: hoy es su cumpleaños, así que cuando llegan a a casa les espera una fiesta... la cosa acaba con demasiado cerveza para Masahiko.

Y entonces, todo se tuerce. Por una serie de accidentes, Masahiko descubre la verdad: su encantadora tía es en realidad... ¡su tío!. Y viceversa: su tío es su tía. ¿Nos entendemos?.En el matrimonio Watanae el sexo va al revés: los dos son travestís. Aún más interesante: su "tío", Soba, trabaja en un taller (¡de manga!) donde todos son travestís (este detalle lo descubre Masahiko una



noche de karaoke loco en que acaban todos borrachos.... y desnudos, claro), y su "tía" Yukari trabaja en un bar de alterne (a la japonesa, de esos de entretener, reír y beber).¡Masahiko no gana para sustos!.

Por este pequeño resumen veréis que Family Compo es, obviamente, un manga muy divertido. La presentación de la trama es perfecta: Masahiko va descubriendo el pastel poco a poco, y siempre que descubre algo está bebido, así que su conciencia de la situación es más bien borrosa. Pero va tomando decisiones poco a poco. A pesar de lo curioso de la situación, está a gusto en casa de los Watanae, que aunque rarilla según los standards sociales, son una familia hogareña y feliz. Además, la primera vez que sus tíos, por hacerle un favor, se visten como las formas exigen, el contraste es muy, muy negativo.

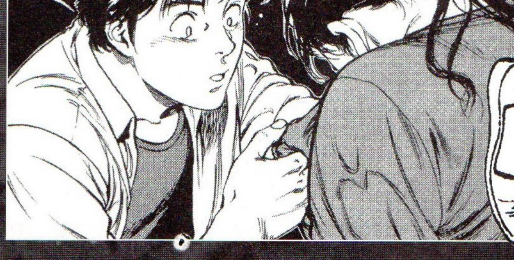


Y claro, la situación tiene interesantes derivados:. Si os presentan a vuestra encantadora prima, ¿se os ocurriría pensar que pudiera ser vuestro encantador primo?¿Y si os enterais de que salía con una chica?. En resumen:Tsukasa Hojo pone al lector perfectamente en el lugar de Masahiko y las mismas decisiones que toma él las toma el lector, eso sí, entre carcajadas.

Los que crean que un manga de Tsukasa Hojo es una excusa para ver cómo dibuja chicas espectaculares, van a sorprenderse: hay chicas espectaculares, pero en este manga nada es como parece. La historia es divertida, pero tiene también elementos muy humanos que hacen que uno se sienta muy identificado con ella.

En resumen, siento no tener más espacio para explicaros cómo sigue la cosa, pero el hecho es que *Family Compo* sólo ha aparecido un tankoubon hasta ahora. En este manga uno se queda con ganas de más; ya os explicaremos cómo sigue. ¿Empezará Masahiko a usar faldas?.¿Le gustan a Shion los chicos o la chicas?. Preguntas sin respuesta en *Family Compo*.

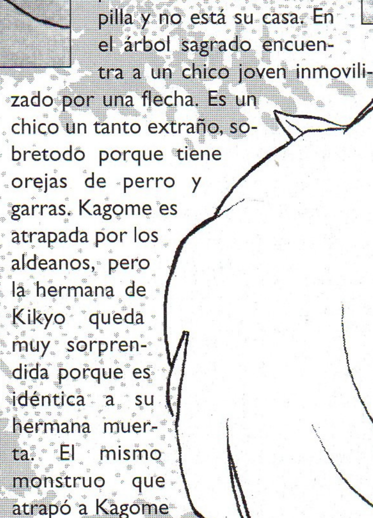




por Minami

INUYASHA



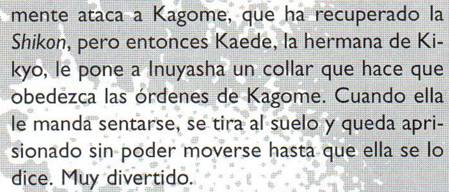


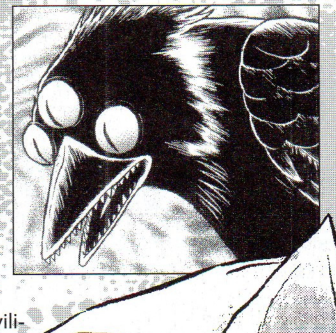
Rumiko Takahashi ha vuelto, y lo ha hecho con fuerza. Tras el final de *Ranma 1/2* y tras frustrar la boda más esperada de la historia del manga, Rumiko decidió descansar un poquito de tantas fuentes y transformaciones extrañas y recuperar un poco el norte, mientras empezaba a trabajar en una nueva historia: *Inuyasha*.

La mezcla del mundo sobrenatural y el Japón actual sigue siendo uno de los temas preferidos por los japoneses, y Rumiko, cómo no, viene a rizar el rizo. La primera página de *Inuyasha* es similar a una de sus obras anteriores, *Viaje por el fuego*. En una aldea del Japón feudal, un demonio-perro (Inuyasha), ataca a los aldeanos. Pero la sacerdotisa del lugar, Kikyo, le dispara una flecha y lo clava al árbol sagrado, inmovilizándolo. Todo el revuelo se ha organizado por la *Shikon no tama* (bola de las cuatro almas), una joya con mucho poder. La sacerdotisa, herida de muerte, pide a su hermana Kaede que la quemen junto con la joya.

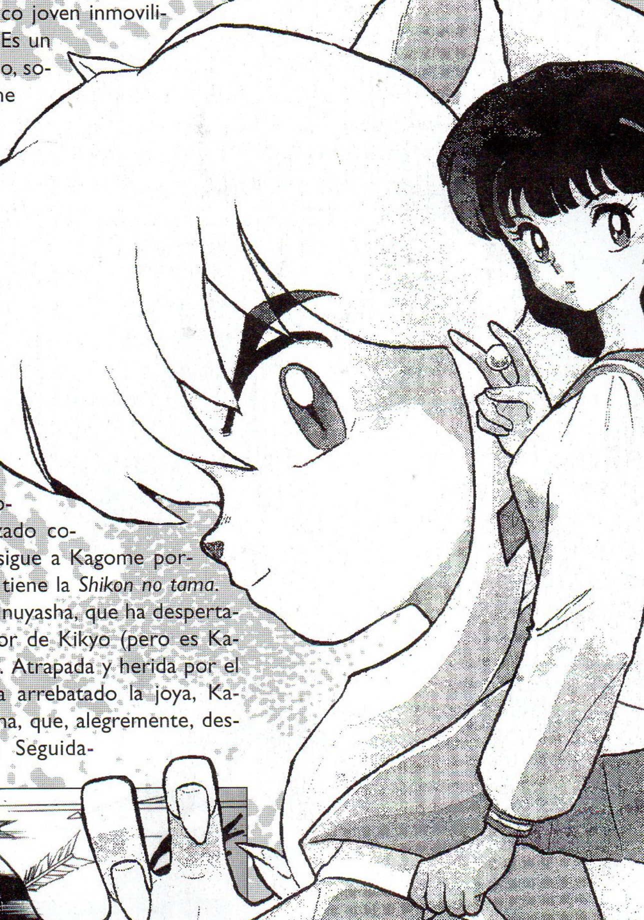


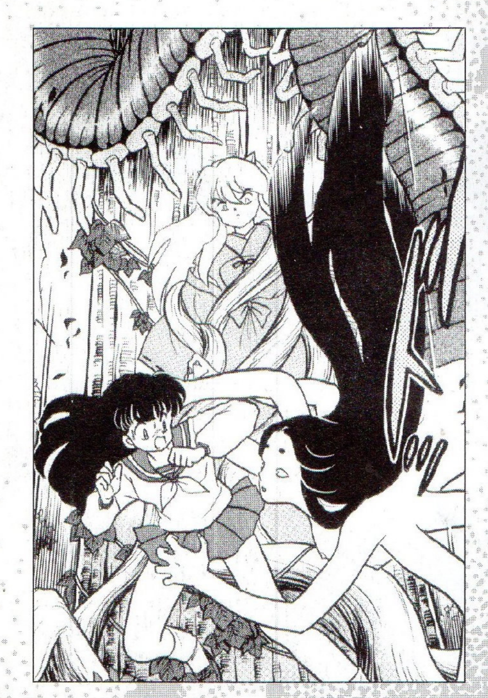
En el año 1996, nuestra protagonista, Kagome Higurashi, lleva una vida muy normal. Vive con su madre, su abuelo y su hermano en una gran casa junto a un árbol milenario. Buscando a su gato, que se había escapado, Kagome entra en el sótano, donde es atrapada por un monstruo medio ciempiés-medio mujer que sale de una trampilla y la arrastra hacia dentro, pidiéndole la *Shikon no tama*. Kagome, con una fuerza desconocida, deshace al monstruo que, la verdad, estaba un poquito podrido. Sale de la trampilla y no está su casa. En el árbol sagrado encuentra a un chico joven inmovilizado por una flecha. Es un chico un tanto extraño, sobretodo porque tiene orejas de perro y garras. Kagome es atrapada por los aldeanos, pero la hermana de Kikyo queda muy sorprendida porque es idéntica a su hermana muerta. El mismo monstruo que atrapó a Kagome en el sótano arrasa la aldea, pero es joven, no está destrozado como el del 1996. Persigue a Kagome porque ella, sin saberlo, tiene la *Shikon no tama*. Huye en dirección a Inuyasha, que ha despertado y reconoce el olor de Kikyo (pero es Kagome, por supuesto). Atrapada y herida por el monstruo, que le ha arrebatado la joya, Kagome libera a Inuyasha, que, alegremente, destroza al demonio. Seguidamente ataca a Kagome, que ha recuperado la *Shikon*, pero entonces Kaede, la hermana de Kikyo, le pone a Inuyasha un collar que hace que obedezca las órdenes de Kagome. Cuando ella le manda sentarse, se tira al suelo y queda aprisionado sin poder moverse hasta que ella se lo dice. Muy divertido.

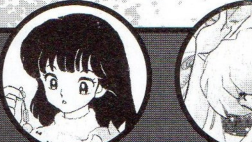




Un *Youkai* (demonio), rapta a Kagome y le roba la *Shikon no tama*. Ya que su antepasada (se supone que es la descendiente de Kikyo), era una maestra con el arco, intenta detener al demonio ... con bastante poco éxito. Cuan-











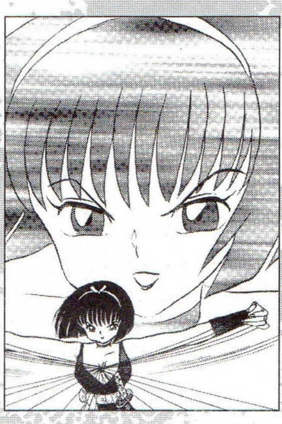


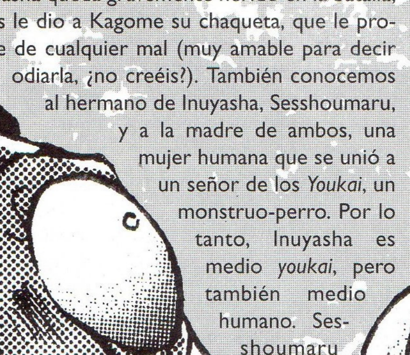
KAGOME HIGURASHI	INUYASHA	KYKYO	KAEDE	YURA SAKASAGAMI
Nuestar bella protagonista debe sobrevivir a los ataques de los Youkai por ser la poseedora de la *Shikon*	Este medio *Youkai* acaba protegiendo a Kagome de sus enemigos... y no sólo para proteger la *Shikon no tama*.	Era la sacerdotisa del pueblo donde aparece Kagome, y es ella quien clavó a Inuyasha al árbol con su flecha.	Hermana pequeña de Kykyo, Kaede tuvo que responsabilizarse del *youkai* hasta la llegada de Kagome.	Busca los fragmentod de la *Shikon* que guarda Kagome. Usa los cabellos de los muertos como armas.

do una de sus flechas lo alcanza, la *Shikon no tama* se rompe en fragmentos. A partir de ese momento, Inuyasha y Kagome se unen para recuperar los pedazos, ya que en malas manos son muy peligrosos, y potencian la maldad de sus poseedores.

Aparece Yura Sakasagami, que le roba a Kagome el fragmento que encontró. Usa cabellos como arma, y controla a las gente del pueblo para que ataque a Kagome y, sobretodo, a Inuyasha. Sin querer tira a Kagome dentro de la trampilla y, cuando sale, aparece en su casa de Tokyo. La alegría por haber vuelto a su vida normal no le dura mucho, porque Inuyasha la sigue. La obliga a seguirla, pero la madre de Kagome lo detiene... para comprobar si sus orejas son de verdad. En fin, humor Rumiko 100%. Vuelven al Japón feudal para enfrentarse con Yura, a la que, tras muchos problemas, y después de cortarle las manos para que no pueda controlar sus hilos, vencen. Inuyasha queda gravemente herido en la batalla, pues le dio a Kagome su chaqueta, que le protege de cualquier mal (muy amable para decir odiarla, ¿no creéis?). También conocemos al hermano de Inuyasha, Sesshoumaru, y a la madre de ambos, una mujer humana que se unió a un señor de los *Youkai*, un monstruo-perro. Por lo tanto, Inuyasha es medio *youkai*, pero también medio humano. Sesshoumaru trae a la madre de ambos, muerta años atrás. Realmente no es su madre, sino un espíritu (*Mu-Onna*, un conjunto de almas de madres que han perdido a sus hijos), que usa para atraer a Inuyasha y averiguar dónde está la tumba de su padre. Allí podrá conseguir la *Tetsusaiga*, un arma muy poderosa perteneciente al padre de Inuyasha. La *Mu-Onna* hechizará a Inuyasha para que le diga dónde está la tumba.... que está oculta en una perla negra escondida en el ojo derecho de Inuyasha (sin comentarios). La perla abre una especie de puerta dimensional, introduciéndolos en un espacio lleno de esqueletos donde también se encuentra el del padre de Inuyasha. Sesshoumaru es incapaz de usar la espada, sólo Inuyasha y Kagome pueden hacerlo. Tras una dura batalla, Sesshoumaru huye e Inuyasha se queda con la espada. Myouga, un espíritu budista de protección que a partir de ahora acompañará a Inuyasha, les explica que la katana fue construida por el gran demonio perro para proteger a su esposa; por tanto, el arma sólo actúa cuando se quiere pro-



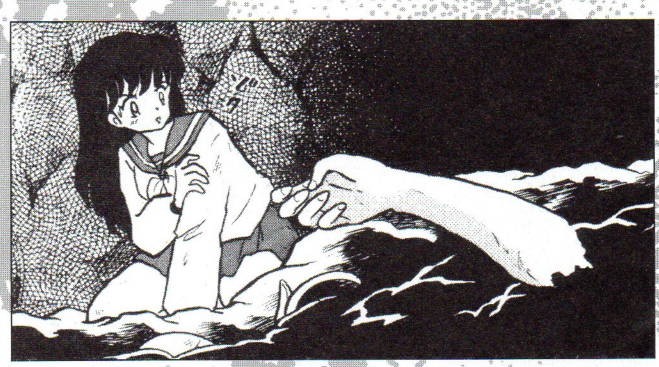




teger a un humano.
En este punto ya empieza a esbozarse una especie de relación romántica entre Inuyasha y Kagome (cosa que no sorprende a nadie, supongo). Pero hay un problema: algún día, Inuyasha se convertirá totalmente en un *Youkai*, lo que hace su relación más difícil. Pero ¡oh, sorpresa!, la *Shikon no Tama* puede convertir tus sueños en realidad... ¿hasta convertir en humano a un *Youkai*?. Quién sabe. Las situaciones humorísticas vienen, como siempre, por malentendidos y el orgullo de los protagonistas, sobre todo por parte de Inuyasha, para el que vivir entre humanos se le hace difícil, pero es la única manera de estar con Kagome (cosa que, por otro lado, jamás reconocerá). Los cruces entre nuestra época y el feudalismo japonés son constantes, y como Kagome es una chica responsable, aparte de traerse su bicicleta y las cosas necesarias para la vida diaria, como jabón, ropa y los deberes, cuando tiene exámenes abandona la búsqueda de los fragmentos de *Shikon no tama* y va a clase. Para explicar las ausencias de Kagome, su familia ha dicho en el colegio que está enferma. De diabetis, beri beri y algunas otras enfermedades raras. Un compañero de clase intenta salir con ella, pero Kagome debe volver rápidamente al pasado y se olvida de la cita, dejándolo plantado, preguntándose si se ha vuelto a poner enferma.

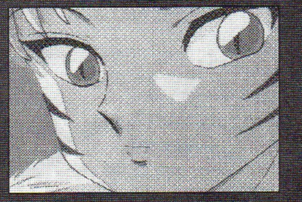
Podemos situar la acción en la era *Muromachi*, entre los años 1467-1568, en el período *Sengokujidai* (estados guerreros). Éste, más que ninguno, es un manga dirigido al público japonés, donde se narra una parte de su historia, donde los demonios y espíritus conviven con los campesinos y samurais. Como dice la autora, *Ranma* y *Urusei Yatsura* también tenían mucho de la vida diaria japonesa, pero con *Inuyasha* no sabe hasta qué punto el lector no-japonés conoce la historia del país. Por lo visto hasta ahora, dejando aparte el variado bestiario y colección de demonios que normalmente no conocemos por provenir de la religión budista o shintoísta, el resto no es demasiado chocante. *Inuyasha* es una mezcla que cuenta con un poco de amor y humor de *Ranma*, la cotidianidad de *Maison Ikkoku* y la imaginación y el tono serio y oscuro de las historias de Yuta y Mana (*Mermaid Forest*, *Mermaid Scar*, etc.). Y es que *Inuyasha* ha empezado con buen pie y la historia da para mucho. La búsqueda de los fragmentos de la *Shikon no tama* parece que va a durar, y si por cada trocito aparece un nuevo enemigo, Rumiko puede superar su récord de 100 millones de tankoubons vendidos (igualada por Mitsuri Adachi).



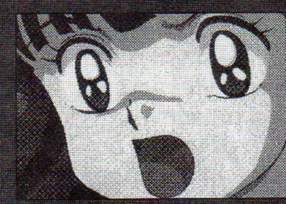


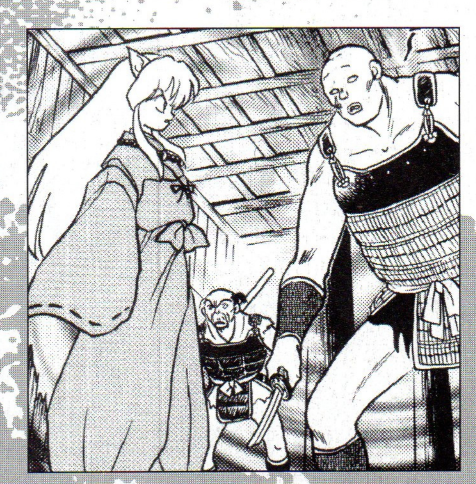
Es más que probable que Inuyasha sea publicado en nuestro país en cuanto haya un poco más de material acumulado, y podamos contemplar al youkai más mono del manga.

Estos que veis aquí son Sesshomaru, Inuyasha y Kagome, por este orden. Las imágenes corresponden a una animación realizada sobre la nueva obra de Takahashi, emitido en el intermedio de la película de Meitantei Conan, por lo que pronto se realizará la versión animada.





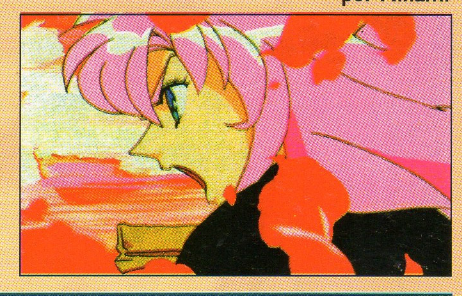




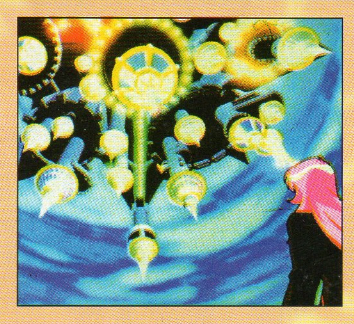
por Minami

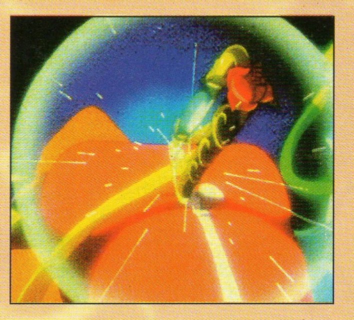
UTENA

LA HIJA REVOLUCIONARIA











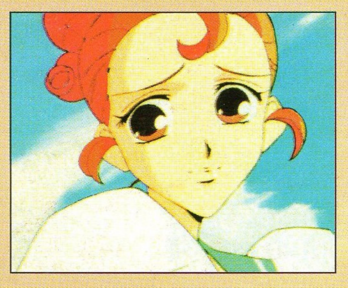
Si tenéis acceso a algunas revistas japonesas, como el *Newtype*, *Animage* o *Animedia*, posiblemente reconozcáis esta serie, *Shojo Kakumei Utena*, o *Utena, le fille révolutionnaire*. A primera vista ya se ve que es shojo, con una estética muy marcada e inconfundible. Y también es una de las primeras en el ránking de audiencia japonés. Otra vez un shojo es líder. En cambio, en este caso, el manga y el anime siguen una línea muy similar, no como, pongamos el caso, de *Sailor Moon*, donde el manga era bastante diferente del anime.

Cómo no, trata de estudiantes jóvenes, sobre unos 14 años, pero no parece estar ambientado en el Japón actual, y tampoco dan ninguna indicación sobre dónde se desarrolla la acción. La protagonista es Utena Tenjou, una chica que no puede soportar la maldad y la crueldad, y desafía a Kyouichi Saionji, un chico del que estaba enamorada su amiga Wakaba y a la que trató muy mal.

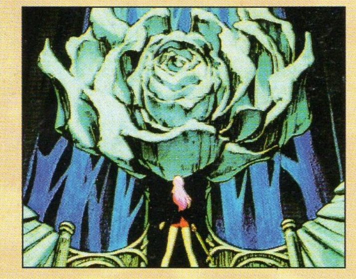
El lugar escogido para el desafío es un bosque que está detrás de la escuela. Es el lugar al que les han prohibido entrar, un sitio muy extraño; hay un edificio raro que parece construido por gente del otro mundo y una escalera de caracol lleva al lugar del desafío, que está suspendido en el aire.

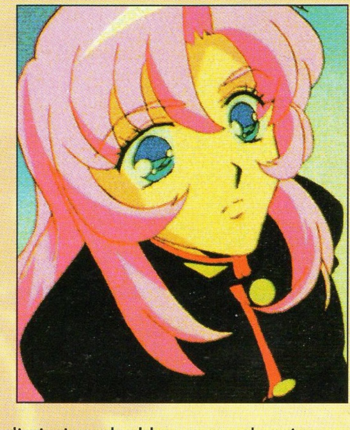
El testigo o juez del desafío es una chica un tanto extraña, Anshi Himemiya, también llamada *Bara no Hanayome* (novia de la rosa). El desafío es un tanto... peculiar. Cada contrincante mete una rosa en el bolsillo superior de su uniforme de lucha (que, ya que sale el tema, es de lo más hortero, sobretodo el de Utena. Eso de mezclar uniformes militares con minifaldas de volantes no me acaba de convencer...), y gana











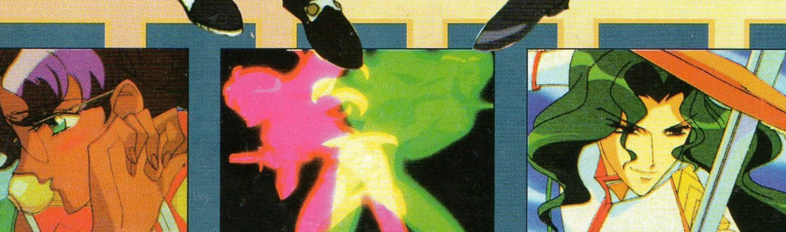
quien consiga destrozarla con su florete. Se supone que en el proceso no debes matar al otro, que está mal visto. Utena gana el desafío y sin saber por qué se ha convertido en dueña de Anshi. A partir de ese momento, uno tras otro, todos quieren desafiar a Utena para ganar la novia de la rosa, y es que parece ser que quien la posea tendrá poder suficiente para revolucionar el mundo. Pero ¿qué tipo de revolución?. Y lo más extraño es que los que vienen a desafiar a Utena dicen querer conseguir el fin del mundo...

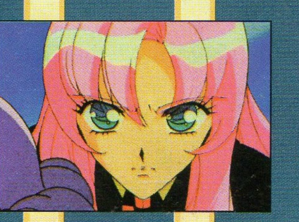
Hasta ahora el argumento de la obra no es demasiado claro. El caso es que Utena y Anshi acaban viviendo juntas, con el añadido de Chyichyu, una especie de ratón con unas orejas enormes. Aparte de Utena y Anshi, el resto de personajes son Touga, el mujeriego presidente de la asociación de estudiantes, pero también muy misterioso. Tal vez sea él quien quiera el fin del mundo. Pero tiene una hermana que no soporta que ninguna mujer se acerque a su queridísimo hermano mayor, lo que le creará más de un problema a nuestra protagonista. Otra rival de Utena es Jyuri ariugawa, una chica muy hermosa, muy atrevida pero a la vez muy estricta. No hay quien la entienda. Y el enamorado de Utena, Miki Kaoru, de 13 años. Dulce, amable, atento, y muy bueno en esgrima.

Parece que eso de hacer series claras y sencillas de entender se ha acabado, porque en ésta también es necesario conocer varias claves para entender la cosa.

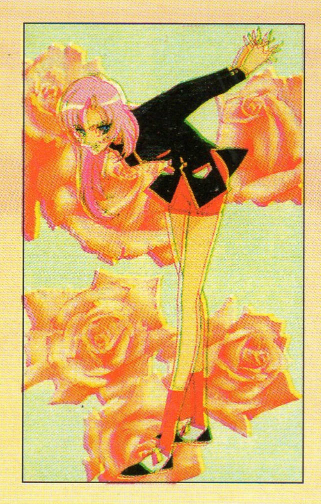
Lo primero es un anillo con una rosa que lleva Utena, que se lo dio su príncipe azul (si idea de quién es). Pero no es un anillo único, puesto que todos los miembros de la asociación de estudiantes tienen uno, que les fue entregado por "el fin del mundo". ¿Ahora resulta que es una persona?. Parece ser que el anillo da derecho a participar en los desafíos. Otro rasgo distintivo de Utena es el uniforme. Todos en la academia llevan el mismo, menos los de la sociación de estudiantes... y ella. Pero no pertenece a la asociación. Bastante raro, ¿verdad?. Otra cosa que hace que la chica sea tan especial es que cuando desafía a alguien, una figura aparece detrás de ella, la de un chico joven. Dicen que puede ser la fuerza de Dios, que la protege. Y para apariciones de *Expediente X*, en todos los desafíos aparecen las siluetas de dos chicas, sabiamente llamadas silueta de chica A y B, que nunca salen de las sombras y no intervienen para nada. ¿La claca?.

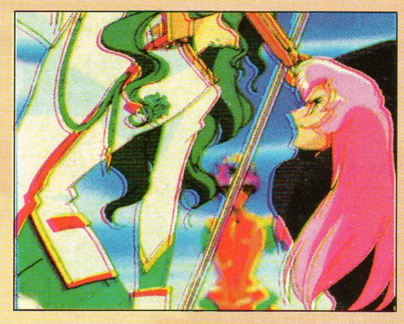




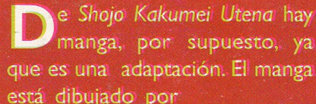








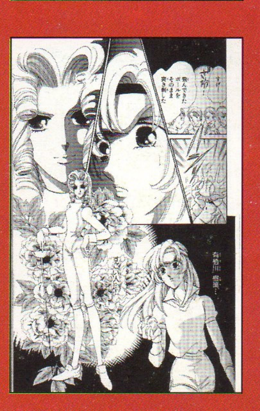
No estamos seguros. Bien, no estamos seguros de casi nada de esta serie. Y no solo porque no la hemos visto, ni porque nuestras fuentes de información son las revistas japonesas del sector, sino porque es una serie complicadilla. No llega a los extremos de *Evangelion*, pero se esfuerza. Si os gusta el shojo, supongo que esta serie es bastante recomendable, porque el director es Kunihiko Ikuhara, el de *Sailor Moon*. O sea, que el hombre sabe lo que hace.



De *Shojo Kakumei Utena* hay manga, por supuesto, ya que es una adaptación. El manga está dibujado por Saitouchiho, y publicado por Shogakukan en su línea shojo, *Flower Comics*. El diseño de personajes del anime es muy parecido al manga original, dejando de lado el color de pelo de la protagonista, que pasa de rubio a rosa. Las flores, y en concreto las rosas, pueblan casi cada una de las páginas de este manga, ya sea en el anillo de la protagonista, o en los desafíos. En el segundo tankoubon, que es el que hemos conseguido, podemos ver el duelo entre Utena y Juri, la chica de los tirabuzones, en venganza por lo que ella le hizo a Touga. Lo malo es que no sabemos qué narices le ha hecho, sólo que él se clava su espada, o eso parece. Más bien parece una pelea por celos que para vengar el honor del chico. O tal vez sea para arrebatarle a Anshi, porque ya vive con ella. Y parece que la chica es un poquitín, digamos, diferente, porque Utena está un poco nerviosa con una amiga tan... cariñosa. Sin querer, Utena y Miki descubren una estancia secreta en la habitación de Touga, donde habían ido a ver cómo se encontraba. Pero él les pilla, echa a Miki y se queda con Utena. Y también es bastante cariñoso, todo hay que decirlo.

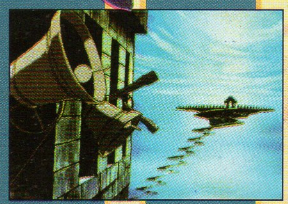


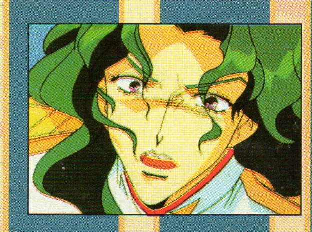
Bien, aparece la hermana de Miki, Kozue, que no traga a Utena porque teme que la separe de su hermanito, y pilla un cabreo impresionante cuando pilla a Miki besando a una Utena dormida. Miki la abofetea para que se calle y no siga insultando a Utena, haciendo que su hermana salga huyendo. Pero alguien se acerca a ella y la consuela. Al volver a su cuarto, Miki encuentra una nota donde le citan en el lugar de lso desafíos si es que quiere recuperar a su hermana. Allí, Anshi les espera. Tiene una nota en la que dice que, para recuperar a Kazue, deben luchar entre ellos, Miki y Utena. La fuerza de Dios(el chico ese que aparece detrás de Utena y le da fuerzas), se presenta y gana ella, liberando a Kazue, que pide perdón a su hermano. También incluye algunas minihistorias cómicas al final del tomo, principalmente protagonizadas por la mascota de Ashi, Chyuchyu.

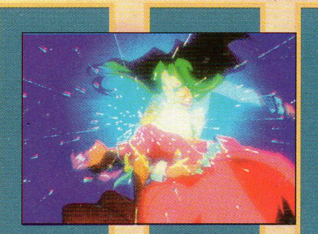


En resumen, es un manga shojo normal, con una historia que empieza a esbozarse en este segundo tankoubon, con relaciones de amor, algunas un tanto ambigüas, pero divertido. No está mal.



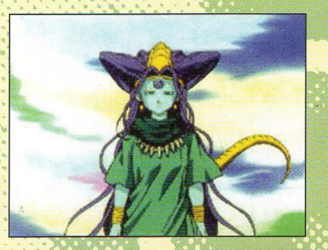
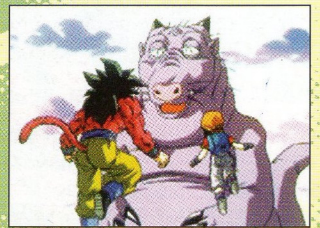








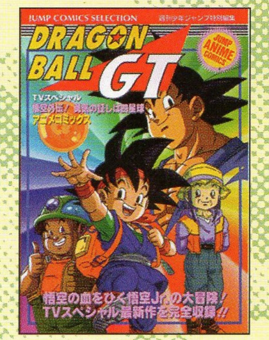
EL VERANO D

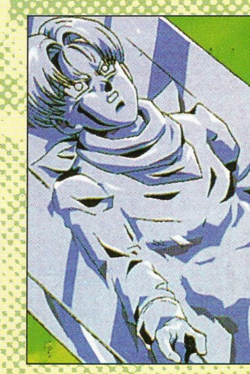




Aquí tenéis los caretos de Ryuu Shenron, que aparece en el capítulo 52 y de Chii Shenron, en los capítulos 52 y 53. Debajo tenéis la portada del anime book en el que se incluye el primer especial de TV de *Dragon Ball GT*, el del nieto de Pan.

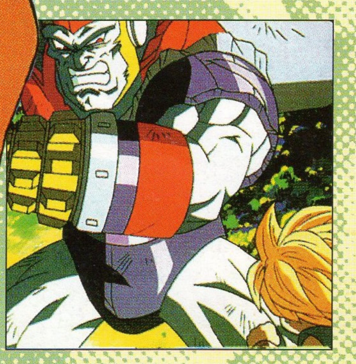
Ya estamos en pleno verano y hasta las moscas dejan de molestar para buscar una sombra a la que cobijarse. Pero noooo, nosotros nooo, nosotros tenemos que ser más chulos que nadie y hacer un *Neko* en agosto. De todas maneras la coordinadora de este invento no se librará de mi dulce venganza. Cuando menos se lo espere me armaré con uno de esos rifles de agua que se han puesto de moda (ríete de un M-16) y le meteré agua hasta en los riñones. Hacerme trabajar en agosto...

Bueno, desvaríos aparte este mes hay poquitas noticias relacionadas con *Dragon Ball GT*. Quizá la más curiosa es que han vuelto a cambiar los créditos de salida. La nueva canción se llama *Sabitsuita mashingan de ima o utchi nukou* (La vieja ametralladora ahora dispara balas poderosas) y está interpretada por una banda llamada Wands. Esta era la noticia curiosa, pero la noticia espectacular es sin duda la de que ya existe un segundo especial de TV de *Dragon Ball GT*. Se emitió el pasado 30 de julio y el especial tiene de protagonista a Vegeta. El pobre hombre está desesperado y Bulma le dice que con su ayuda podrá convertirse en super saiyajin 4 e incluso en SS5. Vegeta se pone manos a la obra con el único objetivo de derrotar a Gokuh si lo consigue. El gran morbo del especial es saber si lo consigue y poder ver a Vegeta en SS4 ya que ni siquiera lo vimos de SS3. La verdad es que no me lo acabo de imaginar con felpudo rosa, le perdería el poco respeto que me quedaba por él, encima de perdedor hortera. Lo que ya está en la calle es el anime book del primer especial de TV. Aquí tenéis la portada y poco más, tiene la misma estructura de los anime books clásicos y es pieza de colección imprescindible. Para acabar con las noticias recordaros que para el mes de agosto está prevista la publicación, por parte de Shueisha, de un nuevo tomo recopilatorio con historias cortas de Toriyama. Hay que tener en cuenta que el primer *Cashman*, *Dub & Peter o Ackman* entre muchos otros, siguen sin ser recopilados. De momento no han confirmado qué mangas se incluirán en este volumen, ya os informaremos con más detalle en próximos *Nekos*.



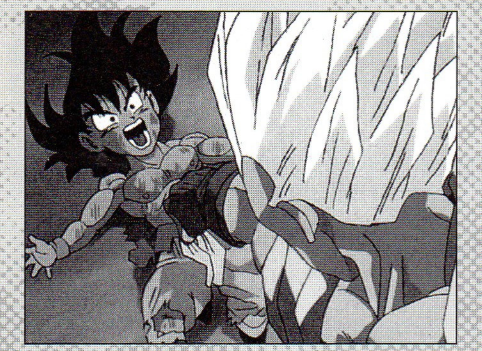


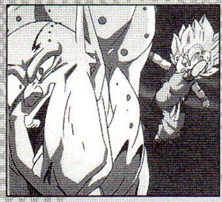
Y ahora le llega el turno al repaso de *Dragon Ball GT*, este mes no haremos resúmenes detallados, simplemente daremos datos sobre los




DE DB GT

por Armando Vila





acontecimientos hasta el capítulo 54. Me parece que seguimos siendo los primeros en esto de dar datos de *GT*, somos los más rápidos.

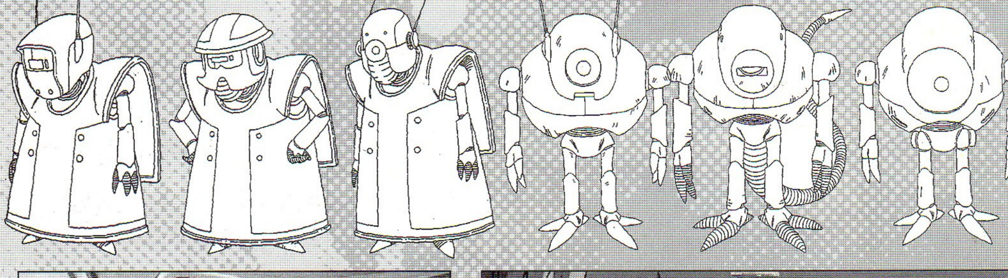
Gokuh y los demás llegan a un pueblo de pescadores en el que el nuevo dragón, Ryuu Shenron (que es el sexto dragón), ofrece a los habitantes lluvias de pescado para que estos no trabajen lo que les induce a la apatía y al alcoholismo. Para pasar desapercibido se disfraza de princesa (Odo hime sama) y ofrece las lluvias de pescado utilizando un torbellino que levanta a los peces del mar y los lleva hasta el pueblo. Pero Pan y Gokuh se enfrentan al dragón y descubren que la energía que le dio vida se produjo cuando Oolong pidió las braguitas como deseo. Sin disfraz, Ryuu es un gran dragón azul y tiene malas pulgas. Al final, una ataque combinado de Pan y Gokuh consigue eliminar al dragón, no sin dificultades. Ya tienen la tercera bola.

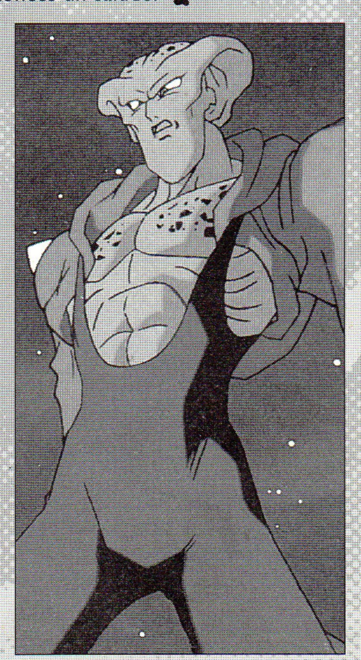


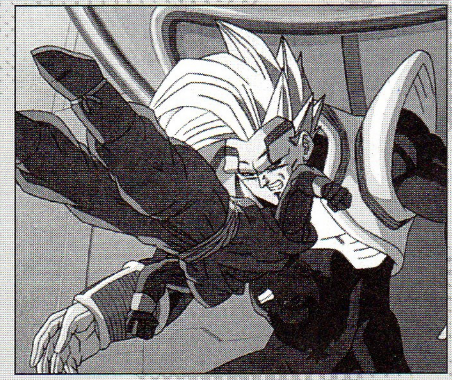
En el capítulo 52 aparece Chii Shenron que, de entrada, parece un topo gigante. Su principal afición es causar terremotos y destruirlo todo a su paso. Tiene la habilidad de controlar a otras personas. Este dragón es bastante poderoso y el enfrentamiento durará hasta el capítulo 53. El principal problema para derrotar a Chii Shenron surgirá cuando este capture a Pan y la utilice como escudo contra Son Gokuh que tendrá que adoptar su personalidad de SS4. El aspecto de Chii Shenron, al menos en una primera etapa, es el de un dragón parecido a Shenron pero con dos colas y una cabeza similar a la de un topo. El deseo que produjo a este Chii Shenron fue el que realizó Bulma tras la conversión al mal de Vegeta por culpa del hechizo de Babidi. Bulma pidió que Shenron resucitara a toda la gente que murió por culpa de Vegeta en el estadio donde se celebraba el gran torneo de las artes marciales. Vegeta eliminó toda una grada matando a sus ocupantes. Ese deseo proporcionó la suficiente energía negativa para crear a Chii Shenron.

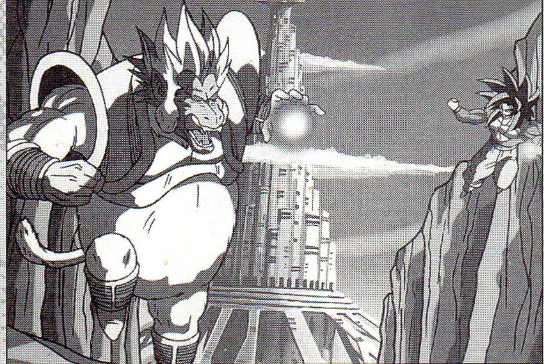
Tras vencer a este nuevo dragón en el capítulo 53 Gokuh deberá enfrentarse al dragón que posee una bola muy especial para el, la cuarta bola, la que le regalo su abuelo Son Gohan y la que provocó su primer encuentro con Bulma, vamos, ni más ni menos la culpable de que exista *Dragon Ball*. Todo un clásico.

El mes que viene espero poder ofreceros el resumen del segundo especial de TV en el que veremos a Vegeta hacer el ridículo. Hasta entonces un saludo.









CONCURSO MANGA III

CATEGORÍA I
HASTA 14 AÑOS

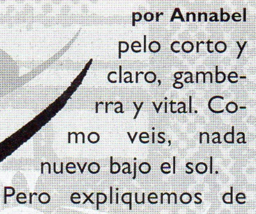
1. El tema en esta categoría del concurso es la naturaleza y el respeto al medio ambiente. La edad de los concursantes es hasta los 14 años.
2. Las obras a concurso deberán ser originales e inéditas.
3. La extensión del manga será de un mínimo de 4 páginas y de un máximo de 8 páginas en blanco y negro. Cada participante sólo podrá presentar un manga a concurso.
4. El formato de las páginas será DIN A4 (21 X 29,7 cm).
5. En el dorso de la primera página se deberán poner los datos del concursante (nombre completo, edad, dirección y teléfono).
6. Los mangas serán remitidos a **FICOMIC**, calle Palau, 4, bajos, 08002 Barcelona.
7. El plazo de admisión finaliza el 15 de octubre de 1997. El jurado, compuesto por reconocidos especialistas y editores, dará a conocer el fallo a través de los medios de comunicación.
8. El ganador del concurso tendrá como premio un magnífico lote de mangas y videos de anime, además de un regalo sorpresa. Los mangas finalistas serán expuestos en el III Salón del Manga.
9. Los mangas presentados quedarán en poder de la organización, salvo los de los participantes que expresamente lo soliciten al presentarlos.
10. **FICOMIC** velará en todo momento por la integridad de los mangas presentados mientras estén en su poder, pero sí a pesar de ello y por causa fortuita se produjera algún deterioro, no se hará responsable de los daños producidos.
11. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases.

CATEGORÍA II
DE 15 A 25 AÑOS

1. El tema en esta categoría es libre. La edad de los concursantes es entre los 15 y los 25 años.
2. Las obras a concurso deberán ser originales e inéditas.
3. La extensión del manga será de 8 páginas en blanco y negro. Cada participante sólo podrá presentar un manga a concurso.
4. El formato de las páginas será DIN A4 (21 X 29,7 cm).
5. En el dorso de la primera página se deberán poner los datos del concursante (nombre completo, edad, dirección y teléfono).
6. Los mangas serán remitidos a **FICOMIC**, calle Palau, 4, bajos, 08002 Barcelona.
7. El plazo de admisión finaliza el 15 de octubre de 1997. El jurado, compuesto por reconocidos especialistas y editores, dará a el fallo a través de los medios de comunicación.
8. El ganador del concurso tendrá como premio un magnífico lote de mangas y videos de anime, además de un regalo sorpresa. Los mangas finalistas serán expuestos en el III Salón del Manga.
9. Los mangas presentados quedarán en poder de la organización, salvo los de aquellos participantes que expresamente lo soliciten al presentarlos.
10. **FICOMIC** velará en todo momento por la integridad de los mangas presentados mientras estén en su poder, pero sí a pesar de ello y por causa fortuita se produjera algún deterioro, no se hará responsable de los daños producidos.
11. La participación en el concurso implica la aceptación de las bases.

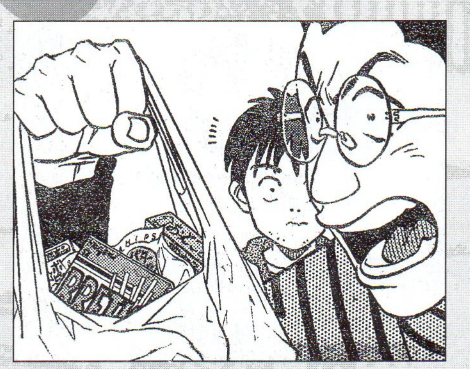
I''s

por Annabel



Masakazu Katsura ha vuelto a la carga con un nuevo manga con triángulo amoroso incluido. El título es *I''s*, un juego de palabras, ya que el nombre de los tres protagonistas empieza por I (Ichitaka, Iori e Isaki). No demasiado original, ya que Mitsuri Adachi lo usó también para título en *H2*, pero qué se le va a hacer.

Poco podemos decir de Katsura que no haya sido dicho ya, o que sea desconocido. Tiene un grafismo excelente, un uso de tramas soberbio y un dominio de las proporciones, sobretodo femeninas que muchos quisieran para sí. Lo malo es que, sinceramente, no destaca por la originalidad de sus temas. En un principio, *Video Girl Ai* era muy original, eso de que una chica salga del aparato de vídeo para consolar al pobre chico desengañado está muy bien, sobretodo si conoces un poco del trasfondo actual de Japón y sabes lo introspectivos que son y los problemas que tienen para comunicarse. A medida que avanzaba la historia el elemento fantástico y el humor pierden protagonismo, centrándose en los sentimientos de los protagonistas. Cosa que no está mal, ojo, pero la cosa se alargó excesivamente hasta llegar a un final

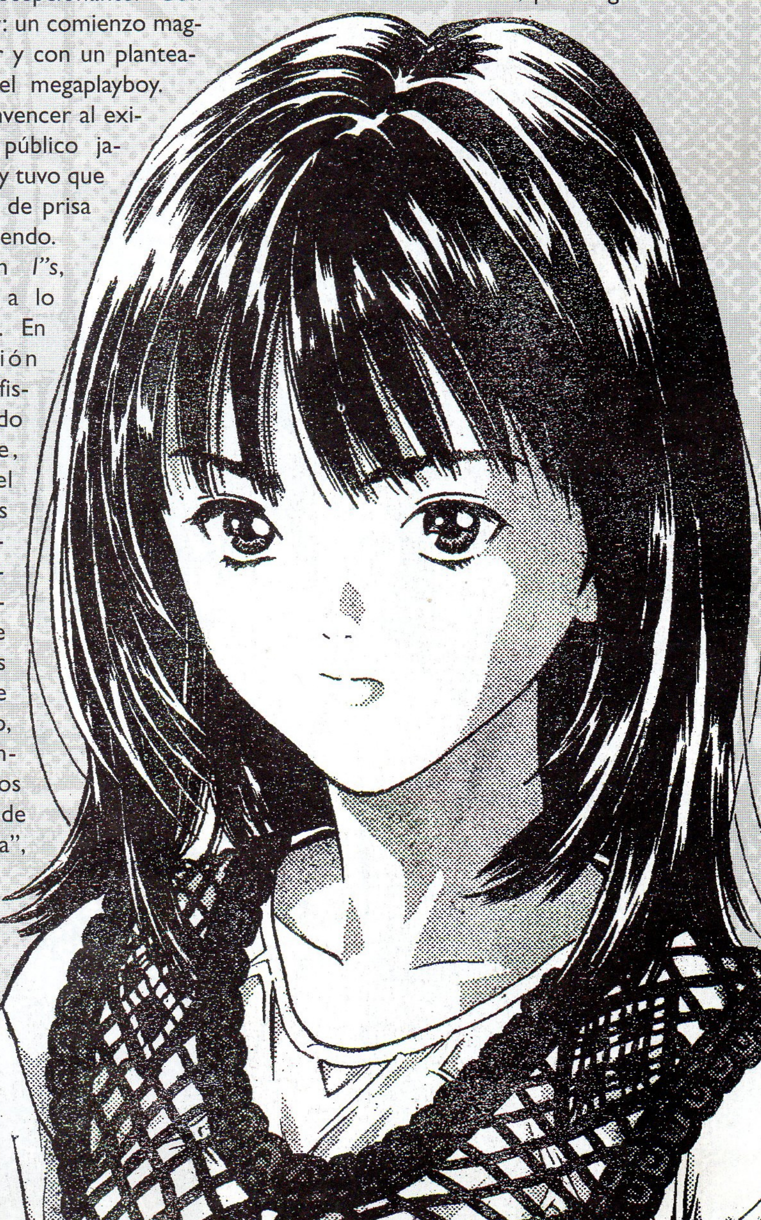


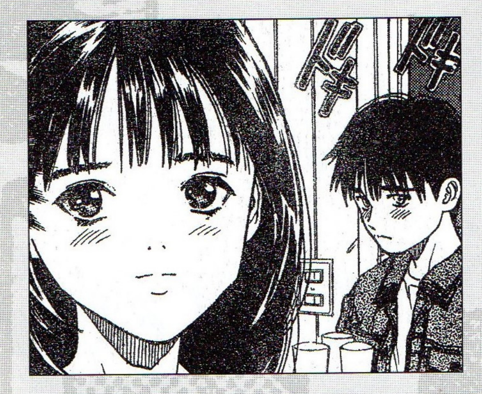
poco menos que decepcionante. Con *DNA²* pasó algo similar: un comienzo magnífico, lleno de humor y con un planteamiento original, lo del megaplayboy. Pero no consiguió convencer al exigente público japonés y tuvo que acabar de prisa y corriendo. Y con *I''s*, vuelta a lo mismo. En cuestión de grafismo no ha evolucionado espectacularmente, aunque mantiene el nivel de sus anteriores trabajos. El protagonista, Ichitaka, es diferente físicamente de los demás protagonistas de Katsura, pero, lamentablemente, no podemos decir lo mismo de la "chica mona", Iori. Es tan parecida a Moemi como lo era Tomoko. No le cambia ni el peinado. Completando el triángulo está Isaki, una chica de



pelo corto y claro, gamberra y vital. Como veis, nada nuevo bajo el sol. Pero expliquemos de qué va la cosa, ¿no?. Nuestro héroe, o antihéroe, como los suele pintar Katsura, es Ichitaka Seto, un estudiante típico de un típico instituto japonés. Ichitaka está locamente enamorado de una preciosa compañera de clase, Iori Yoshizuki, pero tiene tanto miedo a ser rechazado que no se atreve a decirle nada. Iori es muy guapa, y para promocionar un club del instiututo se hace unas cuantas fotos, pero algunas

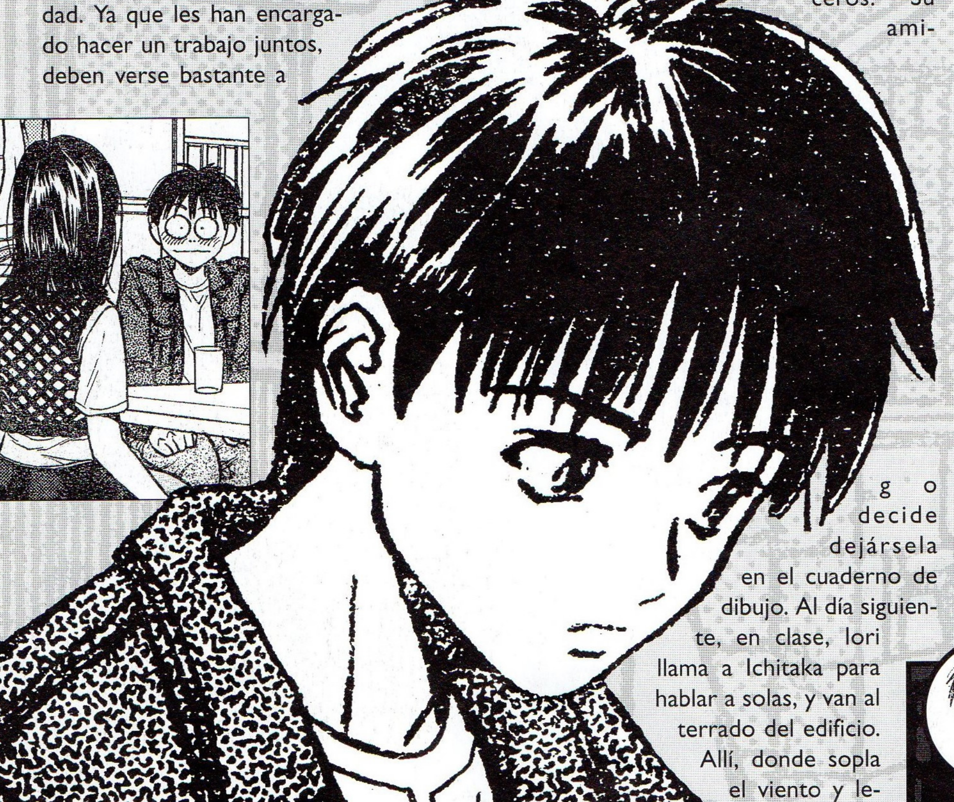






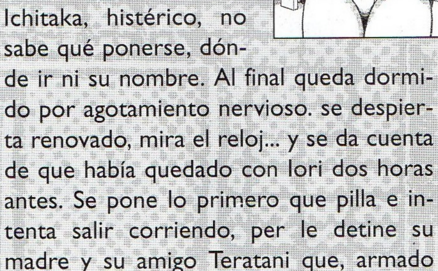
de ellas son en traje de baño, lo que hace que la parte masculina de su instituto se vuelva loca por ella y la persiga allá donde vaya, haciendo campana para espiarla mientras está en clase. Ichitaka acaba de los nervios e insulta a los mirones, provocando el llanto de Iori, que en un principio pensaba que fue él quien les contó a todos lo de las fotos, pues era el único que lo sabía. Después de recapacitar se da cuenta de que él nunca haría tal cosa y decide darle una segunda oportunidad. Ya que les han encargado hacer un trabajo juntos, deben verse bastante a menudo, e Ichitaka encuentra un nombre perfecto para su trabajo, *I''s*, ya que los nombres de ambos empiezan por I. Un criterio como cualquier otro.

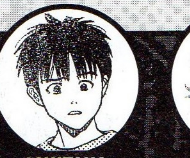
Tras el exabrupto de Ichitaka con sus compañeros de instituto, y a pesar de la camaradería recién surgida por lo del trabajo, Ichitaka no se atreve a mirar a Iori a la cara, porque está muy avergonzado. Las cosas están algo tensas entre ellos, y el regalo del amigo de Ichitaka, Teratani, viene a complicar las cosas. Usando el ordenador de su hermano mayor y concretamente los programas de retoque gráfico, ha conseguido una foto de Iori como dios la trajo al mundo, tomando como base la foto en bikini de la revista. Primero Ichitaka se emociona, luego se repugna a sí mismo por caer tan bajo, porque sus sentimientos por Iori son puros y sinceros. Su amigo decide dejársela en el cuaderno de dibujo. Al día siguiente, en clase, Iori llama a Ichitaka para hablar a solas, y van al terrado del edificio. Allí, donde sopla el viento y levanta los uniformes de las chicas (¿seguro que los uniformes son TAN cortos?), Ichitaka e Iori hacen las paces. Ella le pide perdón por lo que le dijo, y le pide ver su cuaderno de dibujo. Se lo deja y de repente recuerda que la foto retocada está dentro. Se lanza a quitarle el cuaderno pero lo que hace es chocar contra ella, tirarla al suelo y estar a punto de besarla . Tras el lógico enfado de ella, la foto cae flotando entre ellos...



Ciertamente, no podría ser peor. Tras un especie de representación teatral en plan cómico que deben presentar a un profesor, donde hacen las paces al pedirle ella perdón por lo del terrado, quedan para salir el fin de semana. Ichitaka, histérico, no sabe qué ponerse, dónde ir ni su nombre. Al final queda dormido por agotamiento nervioso. se despierta renovado, mira el reloj... y se da cuenta de que había quedado con Iori dos horas antes. Se pone lo primero que pilla e intenta salir corriendo, per le detine su madre y su amigo Teratani que, armado







ICHITAKA

Nuestro tímido protagonista, enamorado de Iori. La aparición de la descarada Isaki lo complicará todo.



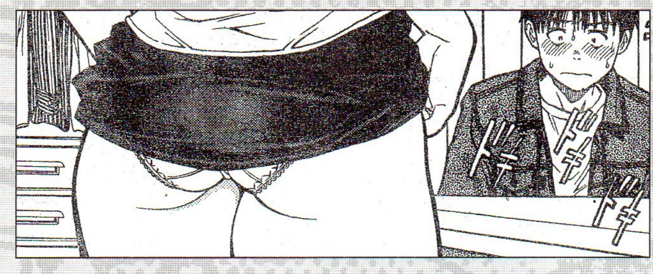
ISAKI

Esta chica ha vuelto a Japón para estar con Ichitaka, pero la presencia de Iori le hace cambiar de planes.



IORI

Muy guapa y popular, Iori parece saber que Ichitaka está loco por ella, y empieza a corresponderle.



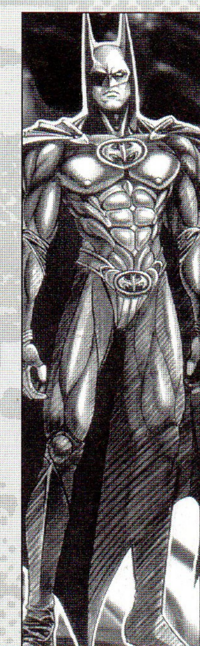


con patatas y palomitas, ha dedidido pasar la tarde con su amigo del alma. Intenta quitpárselos de encima, pero se queda sin habla cunado Iori aparece. Por lo visto encontró a Teratani, quien la acompañó hasta allí. El amigo, muy sabiamente, desparece y los deja solos. Tras una visión de una Iori desnudánose en su cuarto (estos chicos...), y cuando ya han roto el hielo, Iori va un momento al lavabo. Entonces, la puerta se abre y aparece una chica, medio dormida y en ropa interior. Ichitaka no la conoce, y no sabe qué pasa. Resulta ser Isaki, una antigua compañera del primaria que ha estado varios años viviendo en los Estados Unidos y ahora a vuelto, porque Ichitaka le hizo una promesa... ¿no se os ocurre cuál?. Sí, cierto, le prometió que cuando fueran mayores se casarían, o que por lo menos serían novios. Y aquí tenemos a Isaki, enamorada de Ichitaka. Todo esto se lo ha explicado en el balcón, porque no quería que Iori se enterara, pero como no hablaban en voz baja lo ha oído todo y se marcha bastante enfadada.



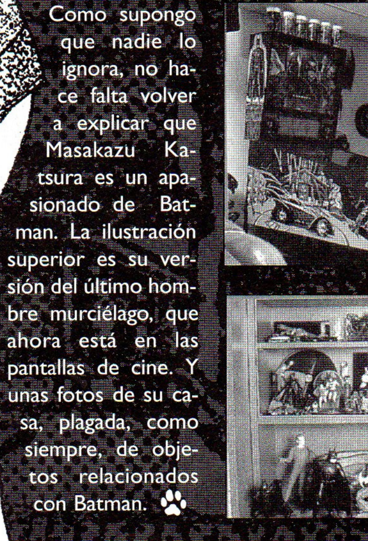
Por lo que parece, los padres de Ichitaka tienen algo que ver con el regreso de Iori, y por lo visto ella va a vivir en su casa (atentos a que los padres del protagonista aparecen, porque normalmente este autor tiene una maestría especial para hacer desaparecer a los progenitores de sus héroes). Total, que ya tenemos el triángulo amoroso servido: Ichitaka enamorado de Iori, ésta parece sentir algo por él, ahora potenciado por los celos que siente por Isaki, e Isaki enamorada de Ichitaka, que, claro, eso de tener a una chica que te cocina en ropa interior...

Pues nada, nada, todo dicho. Isaki es una artista, hace esculturas y figuras de barro, y aún guarda una de Ichitaka de cuando eran pequeños, que guarda (y esconde), celosamente en su cuarto. En vista del panorama, Isaki intenta disimular sus sentimientos, pero se le hace muy difícil. Así que es bastante previsible ver el conflicto del chico cuando tenga que elegir. Y esperemos que Iori decida luchar en serio por él, porque si abandona muy pronto no hará emoción...



Como todo lo de Katsura, es más que probable que *I"s* sea publicado en España, probablemente por Norma, en cuanto haya bastante material acumulado. La serie parece que va bien en Japón, se publica en el *Shonen Jump*, así que puede que dentro de no mucho nos será posible leerlo en español.



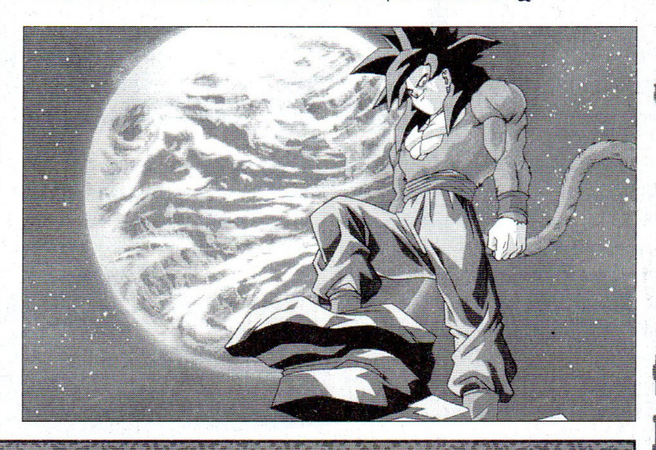


Como supongo que nadie lo ignora, no hace falta volver a explicar que Masakazu Katsura es un apasionado de Batman. La ilustración superior es su versión del último hombre murciélago, que ahora está en las pantallas de cine. Y unas fotos de su casa, plagada, como siempre, de objetos relacionados con Batman.



Si conocéis a alguien que trabaje en una librería especializada y queréis hacerle sufrir, tan sólo debéis decirle estas palabras :"¿Tienes el manga de *Dragon Ball GT?*". Entonces podréis observar cómo vuestro simpático y atento amigo se pone morado y os mira con cara asesina y ojos inyectados en sangre. Porque éste es el suplicio que muchos tenderos deben soportar. **NO EXISTE MANGA DE DRAGON BALL GT**. En palabras de Ana Maria Meca, responsable de la línea manga de Planeta, si ese manga existiera, ya estaría siendo publicado. Más claro, agua.

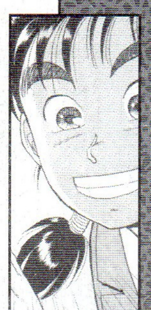
Y es que aún hay gente que pregunta por el número 43 de *Dragon Ball*, cuando el último es el 42, y luego, cuando le dices que no existe, te sale con lo de "mi amigo Pepito lo tiene y yo lo he visto en su casa". Contra eso poco puedes hacer. En el pasado Salón del Comic esta situación se generalizó, con unas cuantas personas diciendo que habían visto el manga de *Dragon Ball GT* y revolucionando a todos los fans, que a su vez iban agobiando a los pobre que estaban en los stands y no sabían cómo hacerles entender que Toriyama no había continuado la serie. Pues eso, que no existe.



LOS MÁS VENDIDOS

AGOSTO. '97

Pues nos siguen sin llegar votaciones. Por favor, animaos porque se nos acaban los amigos y conocidos y tendremos que salir a la calle. Este mes son los más queridos por Ana María Meca. Los listados de ventas están extraidos de la web de Shogakukan, y de las ventas de Tonkam Barcelona tanto en material de importación como de manga nacional. Hala, lo dicho, que votéis.



SHOGAKUKAN
1 Ushiro to tora. Kazuhiro Fujita .
2 MONSTER. Naoki Urasawa.
3 Kindaichi Shonen no jikenbo. Fumiya Satou.
4 Level E. Yoshihiro Togashi
5 Shura no mon M. Kawahara



TONKAM BCN
1 Yaiba. Vol.varios
2 Dragon Quest. Vol. 36
3 Mujen no junin. Vol.18
4 Hen. Vol. 7
5 Anime Comic Dragon Ball GT.
6 Gun Smith Cats Vol.7



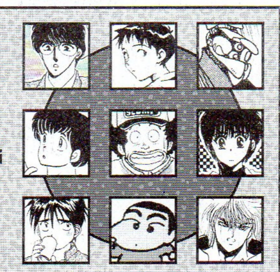
TONKAM BCN
1 Dragon Half
2 Video Girl Ai
3 Dr. Slump
4 Miss China
5 Alita
6 Compiler
7 Ranma 1/2
8 3x3 ojos
9 Bastard!!
10 Fortune Quest
11 Legend of Lemnear

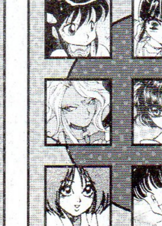
LOS MÁS QUERIDOS



AGOSTO. '97

LOS CHICOS
1 Seishiro
2 Shinji Ikari
3 Biaedros
4 Yuta
5 Sembei Norimaki
6 Subaru Sumeragi
7 Keiichi Morisato
8 Shin chan
9 Dark Snaider









LAS CHICAS
1 Mink
2 Ashura
3 Arale Norimaki
4 Urd
5 Hikaru
6 Hokuto Sumeragi
7 Alita
8 Akane Tendo
9 Misato Katsuragi

LAS MASCOTAS
1 P-chan
2 Mokona
3 Genma panda
4 Panchi
5 Pen Pen
6 Lars
7 Shiro

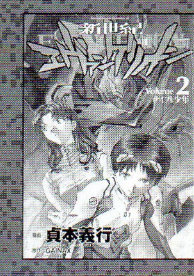




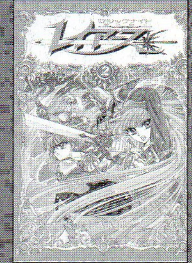





Es muy triste la vida del otaku, y más cuando las cadenas televisivas se dedican sistemáticamente a repetir una y otra vez las misma series, mientras muchas otras que están siendo publicadas en nuestro país y tienen versión animada ni en sueños las veremos en la pequeña pantalla. Hasta hace poco muchos pensábamos así, pero, increíblemente, nos llegó la noticia, que inmediatamente confirmamos, de que la cadena autonómica catalana pensaba emitir series nuevas: *Neon Genesis Evangelion*, *Meitantei Holmes* (de Hayao Miyazaki), *Magic Knight Rayeart* (aquí *Luchadoras de Leyenda*), *Yu Yu Hakusho* y *BTX*. Increíble, ¿verdad?. Pues sí, TVE3/Canal 33 está negociando los derechos de emisión de estas maravillas. De *Evangelion* no podemos decir nada más, sino que es una de las mejores series de televisión de la última década. Lo de *Yu Yu Hakusho* es casi un alivio, porque todo el mono que se creó cuando se dijo que Antena 3 tenía los derechos hizo que muchos nos fijáramos en la serie, nos gustara, nos viciáramos y luego no la emitieran por no haber conseguido los derechos. Con *Magic Knight*, otro tanto, el manga está siendo publicado; *BTX* es una serie con bastante éxito, no demasiado conocida fuera de Japón pero que sería interesante ver (bueno, tal y como están las cosas, cualquier cosa es interesante). En cuanto a *Meitantei Holmes*, ya fue emitido por TVE1 hace unos años, y narraba la aventuras de un Sherlock Holmes perruno.







Pues nada, a ver si todo esto no se queda en agua de borrajas como en otras ocasiones otakus españoles podamos disfrutar de una serie que realmente tengamos ganas de ver.

MACROSS 7

Es el protagonista indiscutible de la historia. Como sus predecesores, sólo se preocupa por superar a su rival, ser el mejor, convertirse en piloto de Valkyrie...y no se da cuenta de que hace sufrir a Enika Si es que estos chicos...



SHIVA

Esta chica es una entrenadora preocupada por conseguir nuevos pilotos. Ha encontrado en el Air Bread lo que le faltaba, la ilusión para seguir con su trabajo, que había abandonado tras la muerte de un nuevo piloto bajo su responsabilidad.

MAHARA

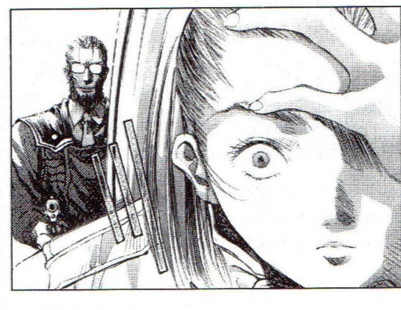
Y si ya tenemos la chico, aquí está la idol singre. Enika es una chica preciosa, con un peinado muy curioso, pero a pesar de eso, Shiva pasa un poquito de ella, lo que le impide concentrarse en sus audiciones y perder su sueño.

ENIKA



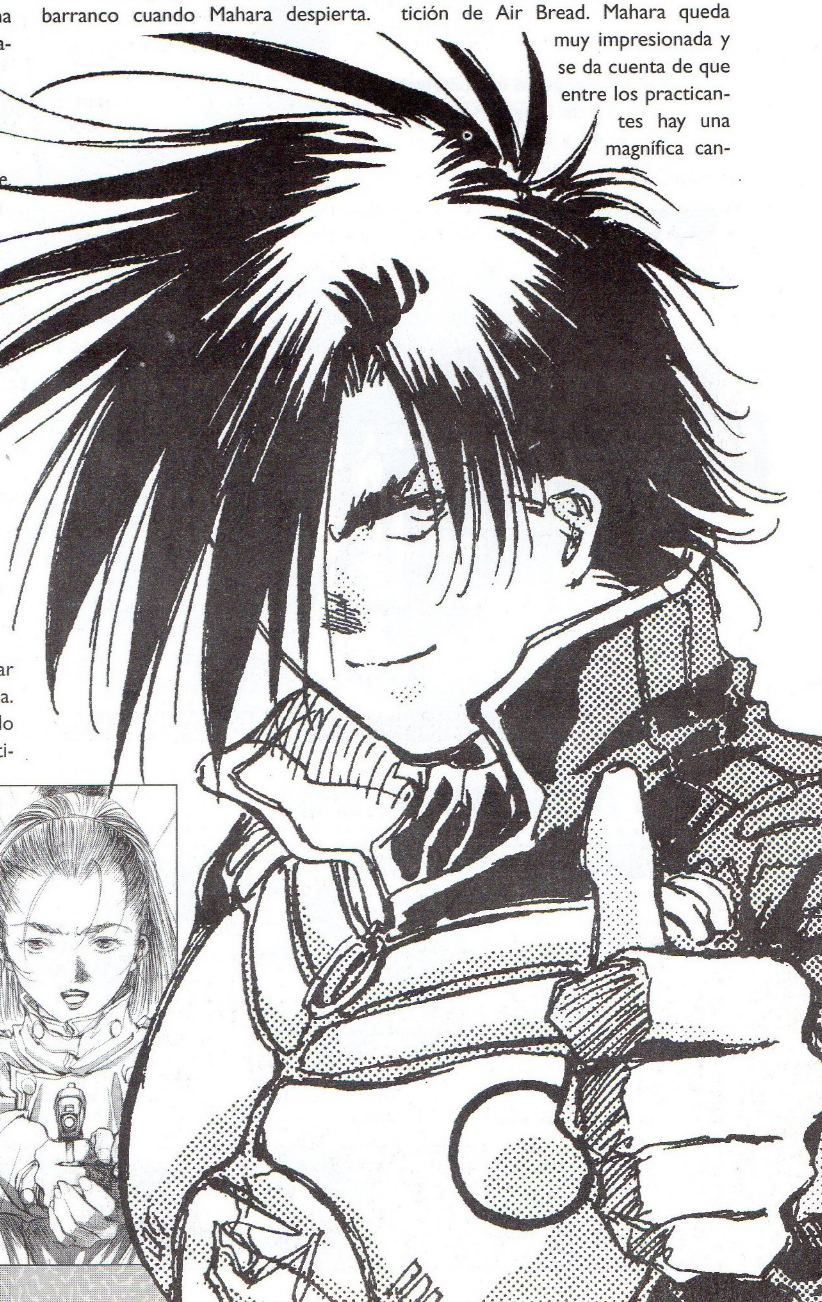


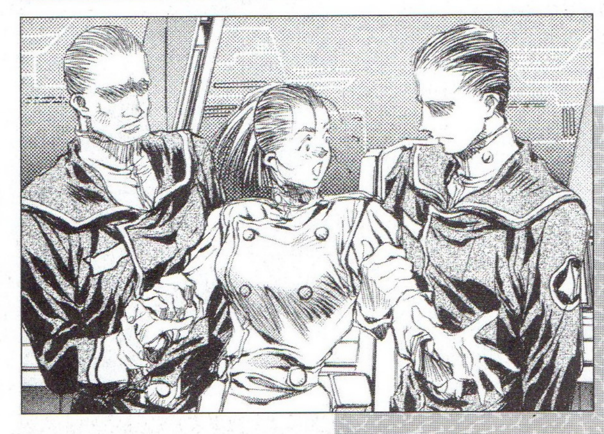




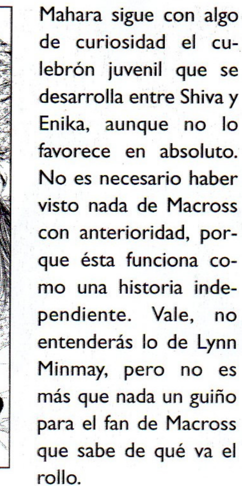
La novedad confirmada de Norma Editorial es la obra de Haruhiko Mikimoto, *Macross 7 Trash*. Por el título podéis deducir que se trata de una nueva historia sobre batallas espaciales, Valkyries, idol singres y demás. El autor es el principal diseñador de personajes de la saga Macross y responsable, en gran parte, del fenómeno *idol singre*. Pero vamos a lo que nos interesa, es decir, al manga de *Macross 7 Trash*. Está ambientada en el mismo tiempo y lugar que la serie de televisión *Macross 7*, pero los personajes no se cruzan, a excepción de Miria Farina Jenius.

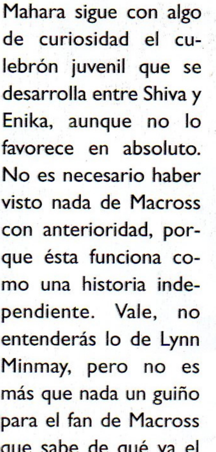
Una de las protagonistas es Mahara Fabrio, ex-teniente de la Diamond Force de *Macross 7*. Se dedicaba a entrenar a jóvenes para que fueran pilotos, pero en un desgraciado incidente uno de sus protegidos murió. Decide dimitir de su cargo, pero el padre del chico fallecido no parece estar muy de acuerdo e intenta eliminarla. Shiva Midou es un chico apasionado por el Air Bread, una especie de patinaje en línea aéreo. Estaba entrenando por las cercanías cuando se topa con los asesinos, y en cuanto averigua lo que pretenden, se lanza a salvarla. El coche está estampado en el fondo del barranco cuando Mahara despierta. Lógicamente está muy afectada por el intento de asesinato, y Shiva la lleva al estadio donde se celebra una competición de Air Bread. Mahara queda muy impresionada y se da cuenta de que entre los practicantes hay una magnífica can-



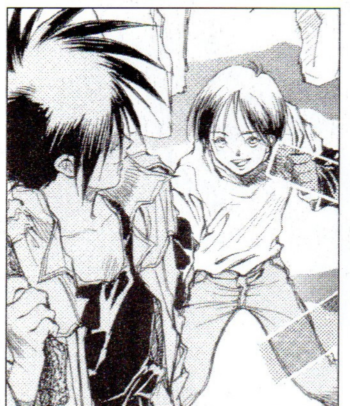






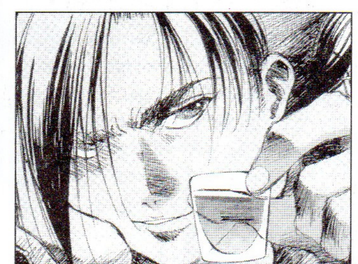


tera de nuevos pilotos. Se propone entrenar a los chicos para que sean pilotos de Valkyrie, cosa que no le hace demasiada gracia a Enika Chelini, amiga y mánager de Shiva, que está enamorada de él y no ve con buenos ojos la relación que se crea entre entrenadora y alumno. Enika quiere cantar, ser como Lynn Minmay, a quien admira profundamente. Se presenta al concurso para escoger a la chica de la serie Minmay Voice, pero la pobre lo pasa muy mal, no solo por la frustración de no hacer bien las audiciones, sino porque Shiva se va alejando cada vez más de ella.



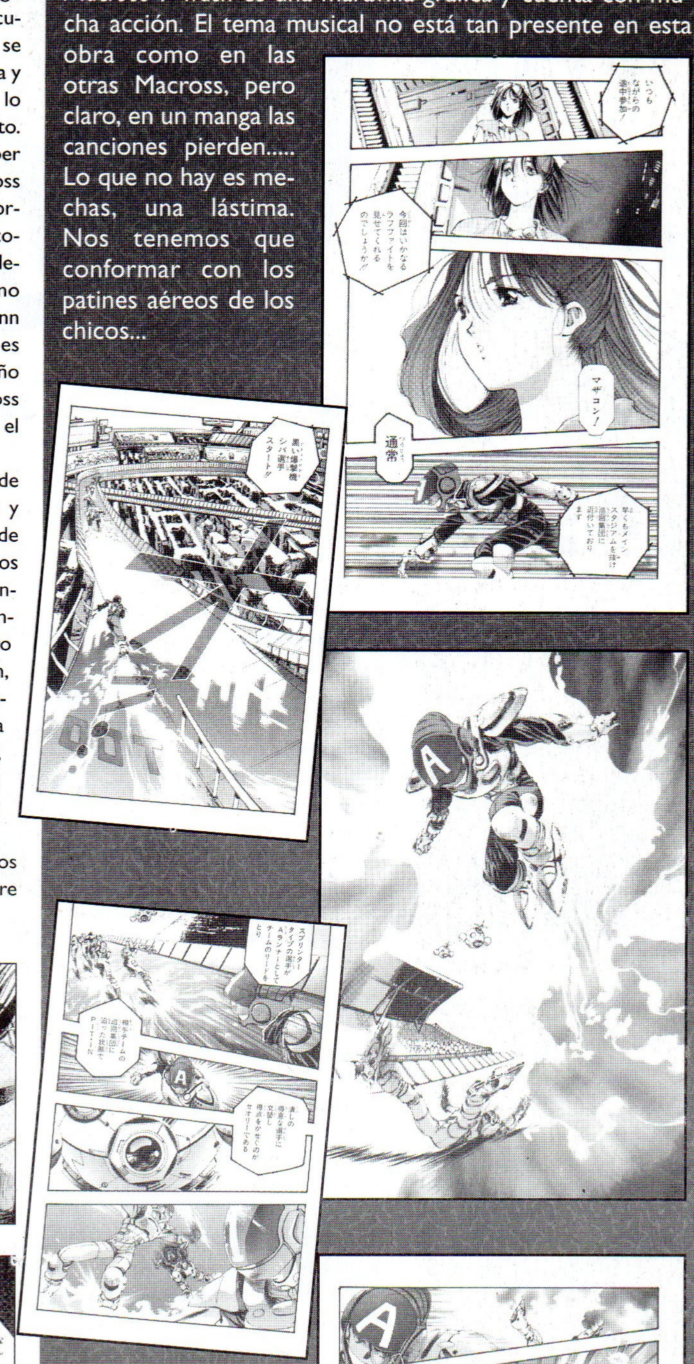
Mahara sigue con algo de curiosidad el culebrón juvenil que se desarrolla entre Shiva y Enika, aunque no lo favorece en absoluto. No es necesario haber visto nada de Macross con anterioridad, porque ésta funciona como una historia independiente. Vale, no entenderás lo de Lynn Minmay, pero no es más que nada un guiño para el fan de Macross que sabe de qué va el rollo.

El manga es precioso. El estilo de Mikimoto es realista, algo oscuro y cargado, pero ya que es un manga de acción, con mucha batalla sobre esos patines aéreos, queda completamente justificada. Personalmente me encanta el estilo del autor, lo encuentro muy agradable a la vista y hay acción, que encaja perfectamente en el triángulo amoroso que se forma. Se trata de un manga muy recomendable, atractivo, con historia y un grafismo perfecto. Hasta el momento hay tres tankoubons publicados, y la serie aún no ha finalizado. Esperemos que esta pequeña joya no se cierre por falta de ventas.

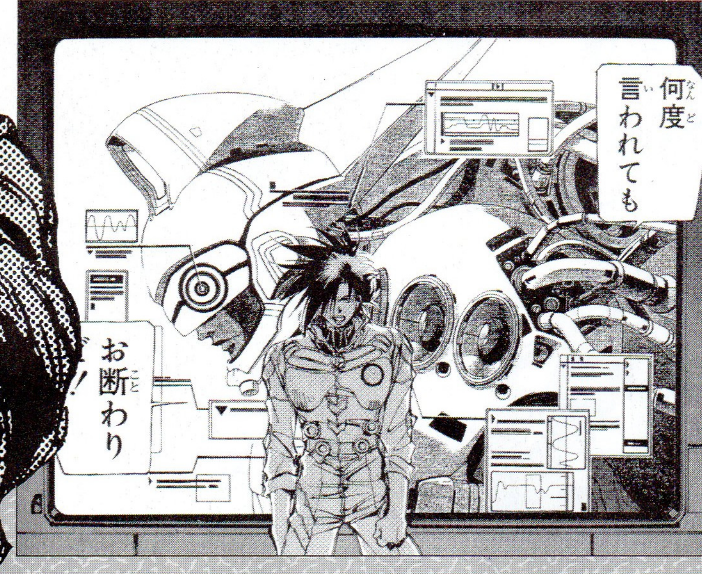


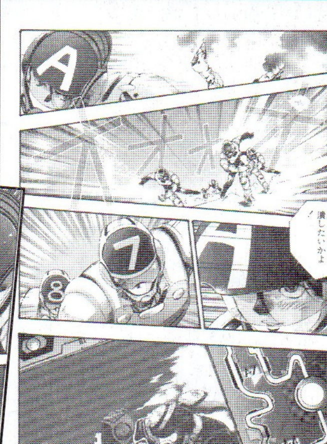
Macroos 7 Trash es una maravilla gráfica y cuenta con mucha acción. El tema musical no está tan presente en esta obra como en las otras Macross, pero claro, en un manga las canciones pierden..... Lo que no hay es mechas, una lástima. Nos tenemos que conformar con los patines aéreos de los chicos...

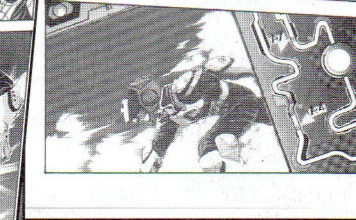












por Julio Angel Escajedo

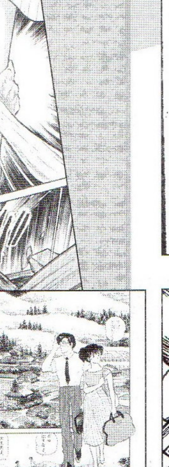
1 or W





UNA KANNON ESTILIZADA





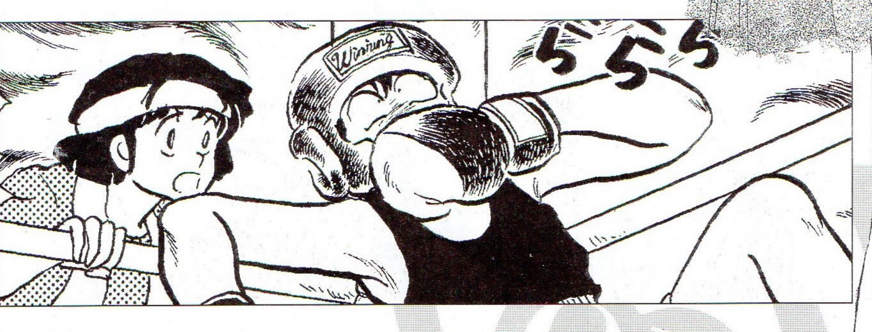
SOY UN PERRO¡¡PASA ALGO!?



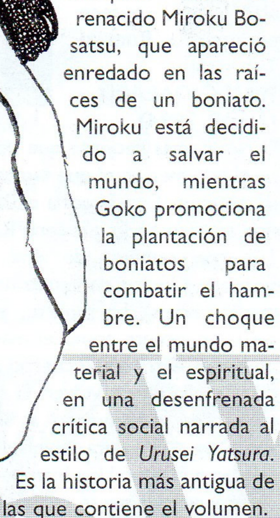
LA ABUELA ESTA CONMIGO

A lo largo de toda su carrera, Rumiko Takahashi ha ido publicando un buen número de historias cortas en diversas revistas de la editorial *Shogakukan*. Dichas historias contienen todas las marcas de serie de la producción de la autora, mezclando la vida cotidiana, lo sobrenatural y la comedia en un cóctel cuyo único fin es entretener. Tras *La Tragedia de P*, donde los pingüinos, lo parapsicológico y lo absurdo pululaban en sus páginas, Planeta vuelve a la carga con más Rumiko. En este caso, *1 or W*, otro tomo recopilatorio de sus historias cortas. Nueve son las recopiladas en este volumen, pertenecientes a todo lo largo de la carrera de Rumiko Takahashi, permitiendo al lector observar la sorprendente evolución desde sus inicios, así como las constantes en su trabajo. Es en estas historias donde Rumiko se explaya y nos cuenta lo que realmente le interesa, tejiendo historias humanas y próximas a todos nosotros; eso sí, con unos toques de humor muy personales. Es increíble la enorme capacidad de la autora para crear personajes identificables. En apenas unas pocas páginas la Takahashi es capaz de moldear a su antojo las vidas de sus creaciones y darles coherencia. de insuflarles vida y de hacerlas creibles para sus lectores. Rumiko no necesita cientos de páginas para que nos enamoremos de sus protagonistas, le basta con esbozar el rostro de un chico o reproducir un gesto. Luego añade el diálogo adecuado y ya está. Lo mejor de todo es que es capaz de hacerlo con un enorme abanico de personajes, llenos de matices y muy diferentes los unos a los otros, a pesar de que, gráficamente, Rumiko se repita un poco y que, hasta cierto punto, sus protagonistas se parezcan bastante.

SLIM KANNON
(*Una Kannon estilizada*, 1991). La joven Shoko necesita desesperadamente perder peso para poder bailar con Kasuga, líder del Club de baile clásico, en la fiesta de fin de curso. Se ha comprado un precioso vestido de baile, pero para



poderlo lucir necesita perder unos centímetros. Para ello no dudará en someterse al peculiar método de adelgazamiento en el templo de la diosa Kannon. Su entrenador, el joven Yamato Fujiyama, sobrino del monje encargado del templo, decide ayudarla y de paso desahogarse tras su fracaso amoroso con Yukiko. El título de esta historia toma como base el nombre de la diosa budista de la piedad, Kannon.



INU DE WAIRUKA?
(Soy un perro¿¡pasa algo!?, 1985).

En la familia de Shirou Inugoya todos los varones tienen un pequeño problema, se transforman en perro cada vez que les pasa algo particular. En el caso de Shirou, es cuando le sangra la nariz, mientras que su padre se transforma en perro cuando se ríe. Y si encima el pobre chico debe ganar un combate de boxeo para evitar que la mánager del club, Momoko, tenga que salir con un pesado impresentable de la escuela rival, los líos están servidos. Una de las mejores historias del volumen, tanto gráficamente como en cuestión de guión.

OBAASAN TO ISSHO
(La abuela esta conmigo, 1985).

Un matrimonio en apuros económicos decide suplantar la identidad de una difunta amiga suya para poder cobrar la herencia de la abuela de ésta, fallecida recientemente. Pero los familiares de la muerta tienen otros planes, y no piensan dejar escapar los 500 millones de yens. En esta historia, Takahashi plantea una crítica a la avaricia humana con algún que otro toque sobrenatural.

GANBARI MASSE
(Lucharemos hasta el fin del mundo, 1978).

Los miembros del Club de Agricultura comandados por Goko deben competir con el renacido Miroku Bosatsu, que apareció enredado en las raíces de un boniato. Miroku está decidido a salvar el mundo, mientras Goko promociona la plantación de boniatos para combatir el hambre. Un choque entre el mundo material y el espiritual, en una desenfrenada crítica social narrada al estilo de *Urusei Yatsura*. Es la historia más antigua de las que contiene el volumen.

GRANDFATHER
(El abuelo, 1991).

Tetsu tiene un problema con su abuelo Gen: el anciano se gasta con Ai, su novia todo el dinero que el chico gana como jugador de béisbol. Pero cuando él quiere salir con Aya, la nieta de la novia de su abuelo, no tiene ni un duro, y para poder invitar a la chica se enfrenta a su abuelo en un partido de béisbol. Una divertida visión takahashiana de la diferencia de generaciones.

TAKARAZUKA HENO SHITAI
(Una invitación al Takarazuka, 1993).

La contraposición de lo clásico y lo moderno en la persona de Masahiko, cantante de rock, y su difunta abuela, aficionada al Takarazuka, la prestigiosa institución de teatro clásico japonés para mujeres. La abuela de Masahiko posee a su nie-



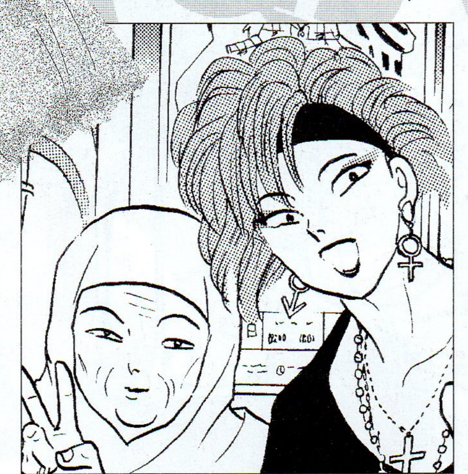
LUCHAREMOS HASTA EL FIN DEL MUNDO



EL ABUELO

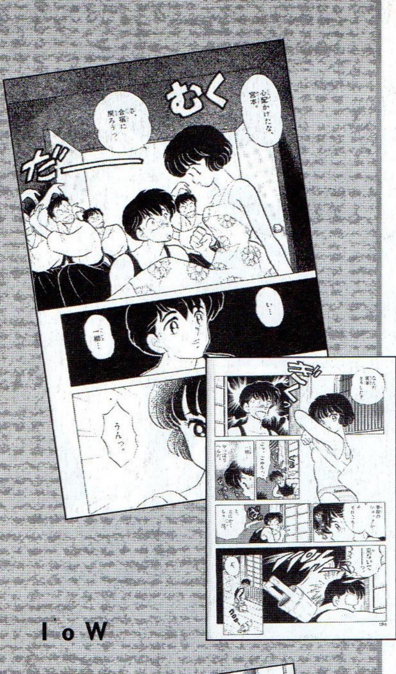


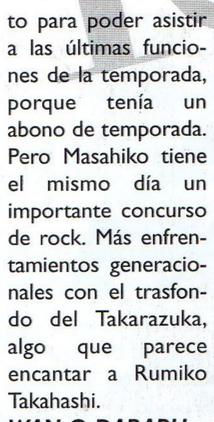
UNA INVITACIÓN AL TAKARAZUKA











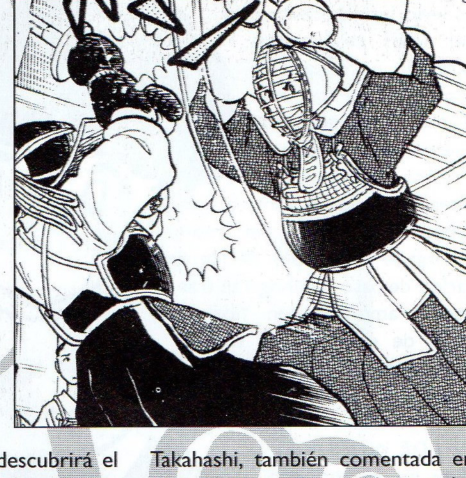
I o W



UN FINAL FELIZ

SOY UNA DIOSA





to para poder asistir a las últimas funciones de la temporada, porque tenía un abono de temporada. Pero Masahiko tiene el mismo día un importante concurso de rock. Más enfrentamientos generacionales con el trasfondo del Takarazuka, algo que parece encantar a Rumiko Takahashi.

WAN O DABARU

(I ó W, 1994).

El relato más reciente que contiene el volumen es el que también le da nombre. Esta historia es la que más se acerca a lo que sería Ranma 1/2, con cambios de alma, posesiones y luchas de kendo de por medio. Nagisa ha muerto, y observa impotente como el maestro de kendo entra en su cuerpo antes de que ella pueda volver. El maestro obliga a Miyamoto a que le venza en duelo para devolverle su cuerpo a Nagisa. Una historia diferente y sencillamente genial.

HAPPY TALK

(Un final feliz, 1984).

La joven Himako está dispuesta a todo para localizar a su madre, quien supuestamente murió hace años. Por el camino descubrirá el valor de la amistad gracia a Obi, su compañero de clase, y a un detective privado que contrata para encontrar a Minako, su madre. En esta historia sobre sentimientos la autora demuestra por qué sus mejores obras son *Maison Ikkoku* o *One-Pound Gospel*.



UCHI GA MEGAMIJA

(¡Soy una diosa!, 1989).

Kango es el capitán de un desastroso equipo de rugby que ha perdido los últimos 999 partidos. Si no ganan el próximo, el equipo desaparecerá. El chico tiene ciertos problemas, porque en cada partido se le aparece un chica, que le da ánimos. Descubre que es el fantasma de Tsukiko, la primera mánager del equipo y compañera de clase de su padre. Todo el equipo debe ganar el partido para que el alma de Tsukiko descanse en paz.

I or W es una oportunidad de excepción para ver la evolución de una de las autoras de manga más importantes del momento, a la espera de que Planeta decida seguir el ejemplo de Viz Comics y publicar *InuYasha*., la nueva obra de Takahashi, también comentada en este número. Es posible que las últimas obras cortas de estas autora sean recopiladas pronto, porque Rumiko, aparte de sus obras largas, también dedica parte de su tiempo a continuar la saga de las sirenas y *One Pound Gospel*, así como realizar escapaditas a Méjico, para lo que aprovechó el final de Ranma 1/2. Si os gustó *La Tragedia de P*, disfrutareis con esta obra. Lástima que *Maison Ikkoku* no cuajó en este país...





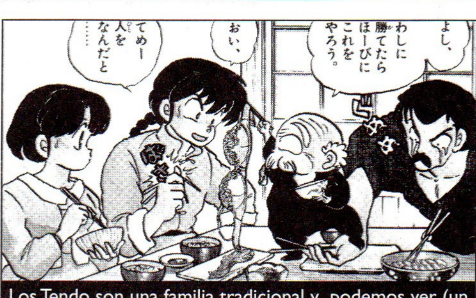
Con las vacaciones se tiene más tiempo y libre y se suele viajar. Y ya se sabe que, lo que no se hace en casa, se hace fuera. Así que en previsión a que a algún lector le dé por ir a comer a un restaurante japonés, hemos decidido hacer una pequeña guía gastronómica japonesa (muy pequeña). y como en *Ranma 1/2* sale mucho eso de la comida, pues la hemos escogido para acompañar el artículo.



Ranma come *unejou*, anguila asada con *gohan*, aunque Akane no parece muy contenta...

En primer lugar, es conveniente reservar mesa (que no os pase como a mí la última vez). A continuación, unas cuantas cosas que debéis saber: los palillos japoneses son más finos que los chinos, así que toda vuestra experiencia y maestría en los restaurantes chinos no os servirá de nada. Normalmente, en las casas japonesas, se sirve el *gohan* (arroz blanco), así como sopa de mijo (*miso shiru*), y a conti -nuación, en la mesa, se distribuyen el resto de manjares para que cada uno los coja cuando les apetezca, en plan bufet libre.

Ramen, una sopa con fideos, carne y verdura muy popular y barato.



Los Tendo son una familia tradicional y podemos ver (un poquito), una mesa normal, con la comida en el centro.

Luego, nunca, y digo **NUNCA**, probéis esa pizca de salsa verde (*wasabi*) que se coloca en el borde de los tazones. Es MUY picante.

Si no sabéis qué pedir, pobrad con un *o-bento*, que es la típica fiambrera que todos los japoneses se llevan para comer, con su arroz, la gambita frita y alguna cosilla más.

Lo que también está muy bueno es el *tempura*, verdura y marisco frito, o el *tonkatsu*, empanada de cerdo. Si habéis visto *Ranma*, podréis tener curiosidad por probar el *ramen* o el *okonomiyaki*, las especialidades de Shampoo y Ukyo, respectivamente. Y como postre, *azuki ice* (helado de alubias, que me han dicho que está buenísimo), o hielo con *kakigori*, una especie de sorbete de frutas que se echa sobre el hielo (seguro que sabéis lo que digo). Para beber, a parte del sake, está el té helado, para el que se usa la especialidad *mugi cha*. Esperemos que os sirva de algo..

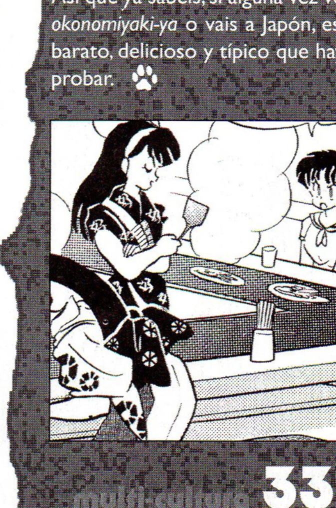
Cada comensal tiene su tazón de *gohan* y al pescado asado, y va cogiendo lo que desea.

Como ya comentamos, el *okonomiyaki* es un plato muy apreciado por los japoneses. Si habéis visto o leído *Ranma 1/2* alguna vez, habréis visto la especialidad de Ukyo, esa especie de pizza. Pues sí, amigos, el *okonomiyaki* es la llamada pizza japonesa. En los *okonomiyaki-ya* son los propios clientes quienes cocinan su propia comida eligiendo los ingredientes que prefieren. Sobre el mostrador hay una plancha de acero caliente donde se vierte la mezcla que formará la base del *okonomiyaki* y sobre la cual se distribuirán los ingredientes elegidos. Los camareros se limitan a echar aceite sobre la plancha y darte lo que necesitas, junto con esas pequeñas espátulas que debes usar para darle la vuelta al plato. Todo hay que decirlo, es más difícil de los que parece, y más de uno lo ha tirado al suelo...

El estilo de cocina okonomiyaki es originario de Osaka, donde es más popular, a pesar de encontrar *okonomiyaki-ya* en cualquier parte del país. Son restaurantes muy populares, donde acuden sobretodo estudiantes, ya que es un plato barato, agradable y muy divertido de cocinar. El menú consiste en una lista de los principales ingredientes disponibles. Cuando pides el *okonomiyaki*, te dan la pasta base más un bol de verduras y otro de carne. Un pedido normal de *okonomiyaki* se llama *ebi ten* o *ebi tamayaki*, aunquea algunos restaurantes sirven *monjayaki*, hecho con una pasta algo más acuosa.

Los *okonomiyaki-ya* no sólo sirven este plato, sino que también tiene *yakisoba* (fideos fritos chinos con verdura, así como platos basados en huevos que se parecen más a una tortilla que a un okonomiyaki.

Así que ya sabéis, si alguna vez veis un *okonomiyaki-ya* o vais a Japón, es algo barato, delicioso y típico que hay que probar.



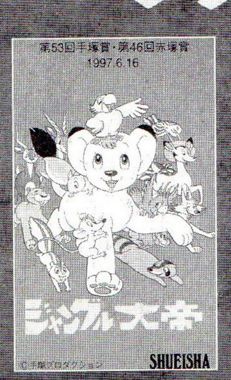
PREMIOS '97

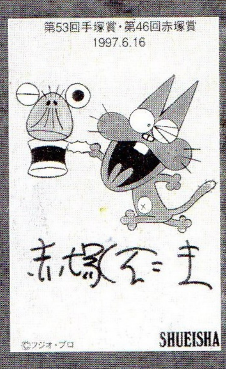
Este verano se han otorgado unos de los premios más importantes de Japón, los de *Kodansha* y *Shueisha*. El ganador de la categoría general de *Kodansha* es nuestro viejo conocido *Dragon Head*, de Minetaro mochizuki, así como una obra de Natsumi Miki, la autora de OZ, que ha sido premiada por *Yakumotatsu*, uno de los tankoubons que comentamos en este número.

En cuanto a *Shueisha*, que cuenta con dos categorías, la Tezuka(manga con historia), y la Akazuka (gag manga). El ganador del premio Tezuka es *Painman*, donde, por culpa de un error en un laboratorio, se crea Painman, un mosntruo inmune al dolor.

Y la ganadora del premio Akazuka es 73 Sikiranshajuu, la historia de una line adoptado por unos terrícolas, y de sus problemas con un león inspector de policía.

Este artículo es, más que nada, una curiosidad, pero como pensamos que, tal vez, cuadra más en la sección de cultura. espero que os haya gustado, o por lo menos lo hayáis encontrado interesante.







PREMIOS KODANSHA



CATEGORIA GENERAL

Minetaro Mochizuki
Dragon Head





CATEGORIA SHOJO

Natsumi Miki
Yakumotatsu
(se levantan las nubes)

CATEGORIA SHONEN

Yoshito yamahara
Ryurouden
(fuerte como un dragón)

PREMIOS SHUEISHA

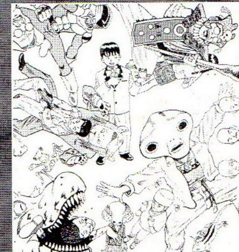


PREMIO TEZUKA

Masahiko Kaneku
Painman

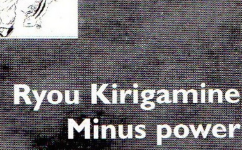


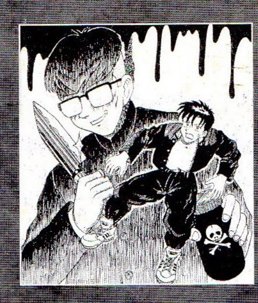
Satoshi Yamaura
Yuu, the fastest flyers legend story



PREMIOS AKAZUKA

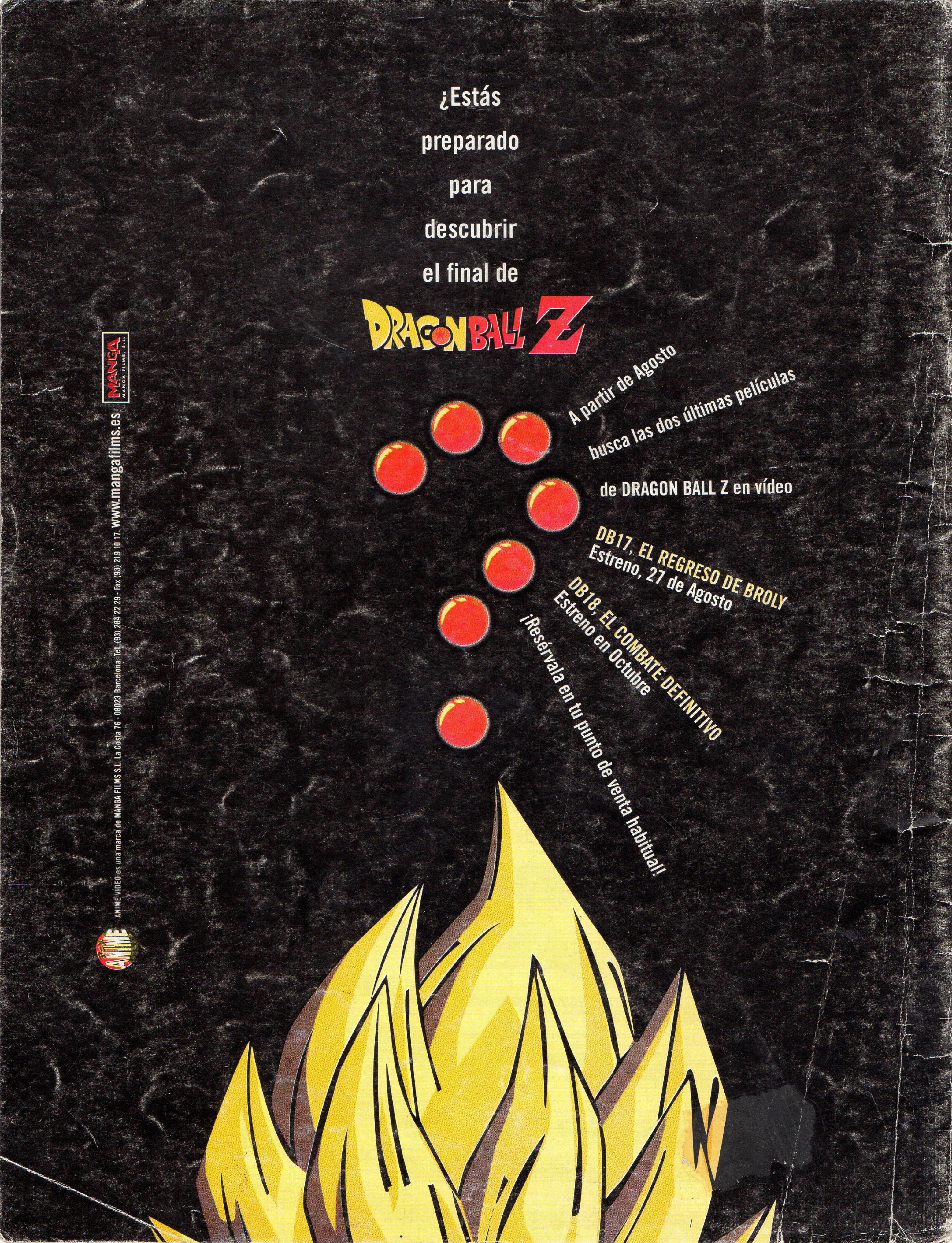
Sekichou Gizantei
73 Sikiranshajuu





Ryou Kirigamine
Minus power




¿Estás
preparado
para
descubrir
el final de
DRAGON BALL Z
A partir de Agosto
busca las dos últimas películas
de DRAGON BALL Z en vídeo
DB17, EL REGRESO DE BROLY
Estreno, 27 de Agosto
DB18, EL COMBATE DEFINITIVO
Estreno en Octubre
¡Resérvala en tu punto de venta habitual!
ANIME
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L. La Costa 76 - 08023 Barcelona. Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17. www.mangafilms.es
MANGA
MANGA FILMS, S.L.